БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

29

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



8 bit

Mega Drive

Super Nintendo

МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ТВОЁМ ТЕЛЕВИЗОРЕ

ОБЪЁМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ
ВЕРСИЯ PAL

НОВАЯ, ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, 32-БИТНАЯ

ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА PlayStation





Дилеры в Москве: Битман 316-10-01 Бука 111-51-56 Game Land 288-32-18 ДВМ-ГУМ 929-34-38 Dendy 245-19-96 ДИАЛ Электроникс 133-62-65 Marex 195-13-27 М.Видео 207-94-64 Новалайн 231-18-77 Партия 913-50-90 ТД "Отон" 264-45-78 Теплостар 237-64-14 Ф-Таим 256-73-66

Дилеры в Санкт-Петербурге: ABC Электроника (812) 273-40-96 Петросиб (812) 279-75-15

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

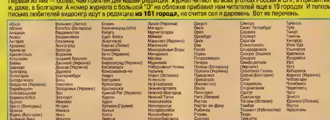
ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО РАСПРОСТРАНИТЕЛЯМ ЖУРНАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

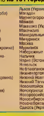
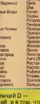
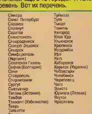






Анализ читательской почты и результатов продаж журнала заставил нас прийти к весьма *любопытным выводам* *Первый из них* — более, чем приятен для нашей редакции журнал читают во всех уголках России и СНГ, в Прибалтике и, даже, в Болгарии А номер журнала с большой "D" на обложке прибавил нам читателей еще в 19 городах И теперь письма любителей видеоигр идут в редакцию **из 161 города,** не считая сел и деревень Вот их перечень.



Абаза	Вильнюс (Литва)	Казань	Львов (Украина)	Озерск	Самара	Туймаза
Абакан	Витебск (Беларусь)	Калининград (обл)	Магадан	Омск	Санкт Петербург	Тула
Анадырь	Владивосток	Калуга	Магнитогорск	Орел	Саранск	Тында
Анапа	Владикавказ	Кара-Балта	Майкоп	Оренбург	Сарапул	Тюмень
Ангарск	Владимир	(Киргизия)	Макеевка (Украина)	Орск	Саратов	Ужгород
Арзамас	Волгоград	Каунас (Литва)	Махачкала	Оха	Севастополь	Улан Удэ
Армавир	Вологда	Кемерово	Минеральные Воды	Пенза	Северодвинск	Ульяновск
Архангельск	Воронеж	Киев (Украина)	Мичуринск	Пермь	Северо Задонск	Урюпинск
Астрахань	Вышний Волочок	Киров	Москва	Петрозаводск	Северск	Уссурийск
Бавлы	Джанкой (Украина)	Кировоград (Украина)	Мурманск	Печора	Симферополь	Уфа
Барнаул	Донецк (Украина)	Кисловодск	Набережные Челны	Полоцк (Беларусь)	(Украина)	Ухта
Белгород	Дудинка	Комсомольск-на-	Нальчик	Полтава (Украина)	Советская Гавань	Хабаровск
Белогорск	Екатеринбург	Амуре	Нарва (Эстония)	Приволжск	София (Болгария)	Харьков (Украина)
Белореченск	Елец	Кострома	Невельск	Приозерск	Сочи	Чебоксары
Бердянск (Украина)	Енисейск	Краснодар	Нефтеюганск	(Казахстан)	Ставрополь	Челябинск
Биробиджан	Запорожье (Украина)	Красноярск	Нижневартовск	Псков	Стерлитамак	Череповец
Благовещенск	Зея	Кривой Рог (Украина)	Нижний Новгород	Пятигорск	Сургут	Чита
Борисоглебск	Златоуст	Курган	Нижний Тагил	Рига (Латвия)	Сыктывкар	Элиста
Братск	Иваново	Курск	Новоалтайск	Ростов	Таллин (Эстония)	Юрмала (Латвия)
Брест (Беларусь)	Игарка	Кутаиси (Грузия)	Новокузнецк	Ростов на-Дону	Тамбов	Якутск
Брянск	Ижевск	Кызыл	Новороссийск	Рыбинск	Ташкент (Узбекистан)	Ярославль
Варна (Болгария)	Инта	Кяхта	Новосибирск	Рязань	Тверь	
Великие Луки	Иркутск	Липецк	Новочебоксарск	Салават	Тольятти	
Верхоянск	Йошкар-Ола	Луга	Одесса (Украина)	Сальск	Томск	

Внушительно, согласитесь! Так и хочется воскликнуть "Великий D — твоя планета!" И в том смысле, что "D" — ну, очень, великий, и в том, что "D" охватил всю, если не планету, то Россию, уж точно Все так, но вот . *Вывод второй*, который заставляет прервать эйфорию и задуматься больше половины наших читателей сосредоточено в одной Москве Почему нам непрерывно идут письма о том, что в том или ином городе журнал не достать даже в библиотеке? Почему ребятам приходится "караулить" у газетных киосков в ожидании момента привоза очередного номера и "ловить удачу" — ведь поступившие в продажу 20 экземпляров распродаются в считанные минуты? Почему после нашего объявления о том, что мы высылаем журнал по почте, телефон в редакции просто не умолкает? Десять тысяч почему *А ответ прост в большинство городов журнал развозится исключительно "челноками"!* Мы искренне благодарны им за, поверьте, весьма нелегкий труд, но все же...

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ РЕГИОНАЛЬНЫХ РАСПРОСТРАНИТЕЛЕЙ ЖУРНАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ.

Давайте вместе удовлетворим спрос любителей видеоигр, естественное желание ребят играть и читать о видеоиграх!

Тем более, что наряду с развлекательными играми (БОЕВИКАМИ, ФАНТАСТИКОЙ, ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ), журнал регулярно публикует и информацию об ОБУЧАЮЩИХ ИГРАХ

Ждем предложений по телефону *(095)* ***209-93-47, 209-66-65***

или письменно по адресу ***117454 Москва а/я 21.*** На конверте обязательно крупно надпишите ЖУРНАЛ Так мы быстрее выудим именно ВАШЕ письмо из мешков почты, регулярно поступающей в наш адрес

УВЕРЕНЫ В НАШЕМ СОВМЕСТНОМ С ВАМИ УСПЕХЕ.

Валерий Поляков



ОДЕРЖАНИЕ

С НОВЫМ 1997 ГОДОМ!

В подарок читателям журнала – календарь Ultimate Mortal Kombat на целый год!
(смотри постер)

FUN CLUB

СООБЩАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ НАШ НОВЫЙ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ:

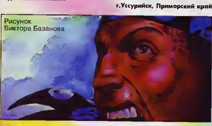
117454 МОСКВА А/Я 21



Здравствуй, уважаемый Great Dragon! Пишет тебе твой поклонник и большой любитель компьютерных игр, известный в определенных кругах под именем КоТ. Являясь отъявленным геймером (или, по крайней мере, считая себя таковым), я начал подумывать, а не внести ли и мне маленькую лепту в создание этого "чуда света" — твоего журнала. Не так давно, читая 26 выпуск, я умудрился выискать пробел в статье Александра Артеменко "Zero Tolerance" или "Doom" на Сеге" при описании прохождения начала второй миссии. Цитирую: "...некоего невидимки в коридоре (он сам не показывается, но пули его от этого не менее опасны)..." Так вот, чтобы обнаружить этого "неуловимого мстителя" (точнее, мстителей), при прохождении коридора нужно повернуться спиной к стене, а лицом к городу, двигаясь при помощи кнопок "влево" и "А". На крыше противоположного здания будут выскакивать снайперы и стрелять в вас. Уничтожаются они при помощи "Laser hined gun" (что-то вроде Узи с лазерным прицелом). Если вы хорошо прицелитесь, то ваши противники отбросят копыта, а если плохо... Ну, до этого, я думаю, не дойдет.

Многоуважаемому Великому Дракону желаю творческих успехов, множество хороших поклонников (вроде меня), а также здоровья и долгих лет жизни.

г.Уссурийск, Приморский край


Рисунок Виктора Базанова

Здравствуй, Дракон и все, все, все! Пишут вам Strife и Evil President из Минска. Мы решили написать вам снова, но тут (вы представляете?) Evil сломал мой джойстик от Сеги! Прихожу я домой и вижу: сидит красавчик, играет в "Aero Acro-Bat", с Эдгаром дерется. Тут смотрю, блок питания как-то зловеще почернел (хотя он и так черный). Начал искриться и дымить. Я ору: "Вырубай, Evil!!!" А он сидит, глаза вылупил и бьет босса в челюсть. А тут у него и джойстик отрубился. Evil взбесился и хрясь джойстик о стену, аж шпунтики полетели во все стороны! Я схватил мой бедненький джойстик, вернее, что от него осталось, и пинками, и шнуром загнал Evil'а на балкон. Но секретов, которые я посылаю вам, меньше не стало..."

НОВАЯ РУБРИКА!

Продолжая труд Антона Кинева (смотри выпуск 27 стр 4), читатели предлагают свои шуточные характеристики игр

Splatter House 3 — здесь никого не убьешь, потому что все вокруг и так мертвы
Sonic — загадка "Что такое ни головы, ни ножек, а бежит со скоростью звука?"
Alex M., *г Москва*

Jungle Book — Тарзан в детстве
Addams Family — с ума сойдешь жить в такой семейке
Home Alone — счастье-то какое!
Ratman, *г.Сыктывкар*

Fire Fighter — теннис с человеком вместо мячика.
Indiana Jones — с кнутом против химзавода.
Duck Tales — утка в яблоках и с тростью
Lode Runner — бегун, вообразивший себя грузовиком
Ghost Busters — духи не дремлют
Simpsons — серия игр для хулиганов
Mortal Kombat — будь ты хоть трижды китайцем, но Шанг Цунгом тебе не играть
Foxter Corporation,
г Кашира, Московская обл

ЭТА РУБРИКА ПОКА НЕ ИМЕЕТ НАЗВАНИЯ. ЖДЕМ ВАШИХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ.

Наш адрес для писем: 117454, Москва, а/я 21 ЖДЕМ ТАКЖЕ И ДРУГИЕ ИДЕИ, ПУСТЬ САМЫЕ СУМАСШЕДШИЕ, СПОСОБНЫЕ ЛЕЧЬ В ОСНОВУ НОВЫХ РУБРИК НАШЕГО ОБЩЕГО С ВАМИ ЖУРНАЛА.

Великий D — твоя планета!



Здравствуйте. **Пишет Вам Усов Р. из г. Озерска.**

Я хочу поделиться некоторыми мыслями по одному вопросу. В 20 номере журнала меня, как и Мудрейшего, привлекла статья Lord Hanta "MK vs SF". В ней автор затрагивает вопрос о современных играх-файтингах. Позиция автора очень четко прослеживается, и я в целом с ней согласен. Но сильно ли отличается друг от друга сам процесс драки в "мультяшных" играх и оцифровках? Hanta преподносит Mortal Kombat как настоящую реалистичную уличную драку. Цитирую: "Именно эти игры (МК и др. оцифровки — У.Р.) создают ту, настоящую иллюзию боя, из-за которой и играют в файтинги". Недавно я прошелся по городским аркадам и что же увидел? Mortal Kombat напоминает скорее не рукопашную драку суровых парней, а немилосердную перестрелку не менее суровых гангстеров или commandos. Как [...]ют 98% геймеров? После команды "Fight!" (которую можно и честнее было бы заменить на "Fire!") [...]тивники расходятся в разные углы экрана и начинается! Всевозможные файерболлы, бомбы, гра[...], ножи, куски льда, сетки, гарпуны и даже ковбойские шляпы с индейскими стрелами в течении [...]го раунда дождем сыплются на бедные фигурки персонажей. И весь смысл сводится к тому, чтобы [...]стрелить и поскорее поставить блок. И это называется реальной уличной дракой! Конечно, так происходит не всегда, но в абсолютном большинстве боев мне пришлось наблюдать именно такую картину. [П]оэтому я считаю и говорю об этом, что РЕАЛЬНЫХ, именно ДРАК, а не ПЕРЕСТРЕЛОК, на нашем рынке [не]т (я не принимаю во внимание файтинги для PSX и Saturn — которых в народе просто нет, но признаю, [что] Tekken, Toshinden и Virtue Fighter гораздо более ДРАКИ, чем МК), и геймеру, желающему подраться конечностями, приходится либо договариваться с напарником (который далеко не всегда встречает это предложение), либо подождать чего-либо более достойного, чем МК.

С уважением, Усов Роман из Озерска, член Озерской Ассоциации Геймеров "Мы".

P.S. *Недавно мне довелось основательно познакомиться с игрой Killer Instinct, и я был приятно удивлен, что в этой игре надо именно ДРАТЬСЯ. Нет, нет, всевозможные предметы метания существуют и в этой игре, но на них рассчитывать особо не приходится, да и вообще, в Killer Instinct они выглядят несерьезно и не признаются играющей общественностью. Killer Instict — пожалуй, единственная игра, в которой процесс нанесения побоев противнику на 97% производится конечностями персонажа. И мой марафон по аркадам подтвердил это.*

P.P.S. *А ведь Killer Instinct — рисованная игрушка.*

БОИ или ПЕРЕСТРЕЛКИ?

Отвечает Lord Hanta:

Попытаюсь, Роман, ответить на ваш вопрос (как я понял, вас интересуют различия самого процесса боя в рисованных файтингах и оцифровках). Так уж получилось, что SF и МК возглавляют два конкурирующих взгляда на видео-драки. И хотя многие относят эти различия только к графике, главный камень преткновения лежит в самой системе боя.

У "Стрит Файтера" (который де-факто стал эталоном для рисованных игр) она основывается на тактике "Файерболл плюс "Удар Дракона", двух самых известных приемах. Именно от "Уличного Бойца" пошли прыжковые комбо (удар в прыжке и сразу серия подсечек) и обмен файерболлами. Также отличается реакция на удар. Если в "Комбате" игрок после полученного удара ногой с разворота или удара в прыжке отлетает назад и падает, то в SF такие удары воспринимаются спокойно (иногда, впрочем, персонаж попадает в состояние нокдауна), и это открывает огромную широту для комбо.

Тактика же боя в "МК" другая. Здесь файерболлы используются не как средство контратаки, а как чисто наступательное (и причем, основное) оружие. Большую роль играют "стопорящие приемы", открывающие врага для серии ударов.

Но это все — мои мелкие замечания. Если же говорить "в глобальном масштабе", то по-крупному отличие двух игр лишь в том, что в "Мортале" больше кровищи, чем где бы то ни было, и впервые в мире была использована специально выделенная кнопка блока.

Что касается 32-битных игр, то смею не согласиться с Вами. В "Tekken" очень большую роль играют броски и ужасающие по мощи комбо, в "Toshinden" весь процесс боя сводится к накоплению шкалы супер-удара и отпускания его на вольные просторы, а в "Virtue Fighter" бой вообще длится 10 секунд (ТАКОЙ скорости боя я больше нигде не встречал в играх!)

О "Киллер Инстинкте". Неужели кто-то в славном городе Озерске отказался от файерболлов? А как же тактика "удержания", основанная на них? Когда я смотрел бои Просто Сереги и других, то видел целые дожди из молний, электричества и кусков плазмы. К тому же наблюдается большой перекос с комбо — сиди в блоке и жди ошибки соперника, что бы запустить любимый 15-хитовик. Не стоит, Роман, так уж превозносить "KI", все-таки это еще один "Street Fighter".

А вот в отношении реалистичных драк в играх-файтингах я с вами, Роман, согласен. И наверное, их нет не только у нас, но и вообще в мире. Другой вопрос, нужны ли такие игры вообще? Стал бы кто-нибудь играть в тот же "SF", если бы разработчики убрали все супер-приемы? Все бы набросились на "Best of the Best" и "Punch Out!" Но это уже тема для другого разговора.

С уважением, Lord Hanta

P.S. "Killer Instinct" — не рисованная, а сгенерированная (как Данки Конг) на компьютере игра.

P.P.S. Я долго и честно вспоминал, есть ли вообще игра-файтинг без файерболлов, и — УРА!!! вспомнил — "Dragon: The Bruce Lee Story". Никаких молний, только руки, ноги и ваша реакция. Рекомендую!



Это неплохая игра с семью уровнями, на каждом из которых свой босс, а на последнем даже несколько. Вы можете играть вдвоем, но по очереди. Если вы играете один, то можете выбрать себе персонаж — Blade или Stalker. Вставив в приставку картридж с этой игрой, вы тут же очутитесь в США, где царит полнейший хаос, и всем заправляют преступники. Вы — "зеленый берет", давно ушедший в отставку, но не потерявший былой военной подготовки. И вот настал тот день, когда к вам пришел за помощью теперешний начальник военного подразделения. Вы узнаете, что президент захвачен в заложники самым неуловимым преступником всех времен и народов — ниндзя Драконом (к Великому Дракону не имеющему никакого отношения), и только вы в силах изменить ситуацию.

другое название "Dragon Ninja"

Bad Dudes

1 уровень. Вы начинаете игру, стоя на ограждении высоко над тротуаром, посреди города. Вашему герою (иногда я буду называть его Сталкером) даже не дают времени, чтобы прийти в себя и осмотреться. На него так и сыплются ниндзя всех цветов — синие просто дерутся, красные тоже, но они уже с ножами или нунчаками, белые — кидаются звездочками или прямо-таки осыпают дорогу у вас под ногами ядовитыми шипами. После уничтожения красного ниндзя остается какой-либо значок. Это могут быть часы (добавляют время), семерка в квадратике (добавляет энергию), нож или нунчаки. Еще по улице бродят зеленые маньяки с мечами, они высоко подпрыгивают и упорно пытаются проколоть Сталкера мечом, как жука — булавкой, но наш герой хитрее жука. Он просто отходит в сторонку, и маньяк втыкает свой меч в асфальт. Короче, бейте всю эту разношерстную публику руками и ногами, а также не забывайте двигаться вправо, так как время идет. Да, и не забудьте, что вы сюда пришли не шпану колотить, а президента освобождать.

Итак, вы всех поубивали и дошли до первого босса. Это толстый бугай. Он кидает в вас звездочки, а если Сталкер подойдет поближе, то отведает еще и горячего дыхания вперемежку со смачными тумаками. Превратите его в котлету и идите дальше.

2 уровень. Вы каким-то образом оказываетесь на крыше большого трейлера с прицепом. Аккуратно продвигайтесь вправо. Смотрите себе под ноги, а то можно свалиться и попасть прямо под колеса автомобиля. Не забывайте также убивать своих врагов. На этом уровне на Сталкера нападают все те же и еще уродливые карлики, впридачу. В общем, постепенно вы доходите до босса. Им оказывается низкорослый уродец. Но не думайте, что с ним легко справиться, так как он все время прыгает и, кроме этого, имеет длинные когти. Когда вы его одолеете и сделаете ему маникюрчик, можно идти на следующий уровень.

3 уровень. Сталкер оказывается в канализации, где находит новых врагов. Это девушки, но сейчас не время проявлять благородство, так как они неплохо дерутся, и вы можете поплатиться жизнью. Нельзя падать в канализационные стоки, от этого убавляется энергия. Дойдя до



Плохие парни

конца уровня, Сталкер встречается с боссом — зеленым ниндзя Он будет спокойно стоять, но через пару секунд его изображение размножится, и на вас нападет целый отряд Всего их пятеро Когда вы убьете четверых, то быстрее колотите последнего, а то он опять размножится

4 уровень. Сталкер вышел из города и теперь идет по лесу Он передвигается на фоне сосен, но пейзаж портят назойливые враги Они такие же, как на прошлых уровнях, но есть и два новых видв Это собаки и еще человек-огонь, он просто быстро пробегает через весь экран Пройдя немного вправо, вы внезапно остановитесь, и кнопки джойстика не будут действовать, но не пугайтесь — это не поломка, а просто экран переместится вниз, и Сталкер сможет идти дальше (такое будет и на следующих уровнях) Боссом уровня является огромный мужик в доспехах Он будет пытаться ударить вас по голове кулаками У него есть еще один прием, который состоит в том, что мужик подпрыгивает, сворачивается в шар и бьет ногой Ну шар, так шар, убейте его и переходите на следующий уровень

5 уровень. Вы оказываетесь на крыше поезда Теперь вам надо продвигаться влево Будьте осторожны не упадите в промежуток между вагонами, так как при этом отнимается часть энергии Но даже если вы упали, еще не все потеряно Прыгайте влево низкими прыжками Когда вы таким образом достигнете левой части экрана, сделайте высокий прыжок, и вновь окажетесь на крыше вагона Ближе к концу пути, вам преградит дорогу мужик, поразительно похожий на босса первого уровня, но только зеленый Настоящим же боссом является парень, лихо размахивающий ядром на длинной цепи Ему так и хочется размозжить голову нашему Сталкеру Вмажьте ему как следует, а затем прыгайте с поезда и бегите на следующий уровень

6 уровень. Сталкер попадает в пещеру Сверху свисают сталактиты, а снизу растут сталагмиты Ну ладно, хватит любоваться всем этим надо идти дальше А идти вам мешают все те же враги, что и раньше, видно у программистов фантазии не хватило

Хоть я и говорил, что нечего засматриваться на достопримечательности, все же поглядывайте на потолок, так как некоторые сталактиты отваливаются и могут на вас упасть Они фиолетовые Смотрите также и под ноги, потому что под конец уровня встретятся несколько ям с кольями В конце уровня, к вам выбежит худенький старикашка с шестом Не удивляйтесь, но это и есть босс Несмотря на свой хилый вид, он неплохо владеет шестом. Если вы победите его, то перейдете на последний уровень.

7 уровень. Итак, Сталкер оказался в самом логове этого легендарного преступника и злодея — ниндзя Дракона. Вроде бы обычное здание с зелеными стенами. На стенах нарисованы стрелки и подписано "DRAGON", а все здание кишит ниндзя и разным сбродом В некоторых местах со стен гроздьями свисают синие ниндзя В общем, обычная обстановка Идете вы, идете и вдруг видите во всю стену изображение дракона, а под ним написано —"Dragon Gate", что по-нашему означает "Врата Дракона" С этого-то момента и начинается настоящая игра Вы опять встретитесь с боссами всех уровней. Сначала, к вам выйдет босс первого уровня, потом на лифте спустится лесной босс Убив его, вы заходите в лифт и поднимаетесь этажом выше Теперь надо двигаться влево Там Сталкеру придется вновь драться с боссами (перечисляю по порядку) второго, третьего, пятого и шестого уровней Покончив с ними, пройдите еще левее и увидите вертолет, готовый улететь вместе с президентом на борту Смотрите!!! Он уже поднимается в воздух Вы не должны упустить его после стольких трудов! Сталкер запрыгивает на подножку вертолета, но там находится еще один человек Он-то и есть ниндзя Дракон (хотя по виду этого не скажешь) Когда вы убьете его, вертолет спустится вниз, и из него выйдет довольный президент

После этого вам покажут две картинки На первой президент лично поблагодарит вас за свое спасение и за порядок, установившийся в стране. А на второй картинке вы сможете увидеть себя перед шеренгой солдат на фоне Белого дома и при этом послушать гимн США **GOOD LUCK**

Александр Артеменко,
г. Торжок

УПРАВЛЕНИЕ

Влево, вправо — идти в данном направлении
Вниз — сесть
Вверх — задрать голову вверх
"А", "Turbo A" — удары кулаками, ногами или оружием
"В", "Turbo B" — низкие прыжки
Вверх + "В" — высокий прыжок
Вниз + "В" — спрыгнуть на более низкую платформу
Вверх + "А" — удары вверх
Вниз + "А" — удары сидя или поднять предмет
"А" + "В" — удар в прыжке
Влево (вправо) + "А" + "В" — вертушка в прыжке

Chi-Dey Story



Название для этой игры я взял со стикера картриджа, так как на заставке была лишь японская вязь. Судя по полученным письмам, существует и англоязычная версия, именуемая Guardian Legend — я ее не видел, но по описаниям похоже на правду. Для "восьмибиток" подобный "дубляж" — дело обычное, вспомните хотя бы тандемы Astyanax/ Golden Axe 4, или Rockin'Kats/NYankies. По части головоломок Chi-Dey Story не особо сильна, и стимул для изучения японского дает гораздо меньший, чем, скажем, многострадальная Metal Gear (эх, как-нибудь соберусь и сделаю, наконец, полное ее описание — игра того заслуживает!) или "сеговский" LandStalker. И все же рекомендую поискать упомянутую версию, так как различных надписей в игре — хоть отбавляй (игра явно претендует на звание ролевой), в переводу поддаются лишь предистории и congratulations в конце. Несмотря на то, что по сюжету вы управляете эдакой джапанизированной амазонкой, игра вовсе не относится к классу "девчоночьих" — напротив, способна поднапрячь самого крутого геймера.

Мне, к сожалению, не известны мотивы, побудившие ее создателей отправить на опаснейшую миссию по спасению Земли от злобных пришельцев именно девушку, пусть и вооруженную по последнему слову техники: дань моде (что-то вроде игрового варианта мультсериала "Sailor Moon") или же научные соображения.

Жанр игры я бы определил как "леталка с элементами RPG". Под элементами подразумевается обилие наращиваемых в процессе игры характеристик героини, отсутствие деления на уровни и наличие таких принятых в ролевых играх понятий, как "магазин" и "save-локация". Леталка же она потому, что при нормальном ходе игры (то есть, если не отвлекаться на переписывание паролей) большую часть игрового времени вы проведете в полете в туннелях, пронизывающих астероид пришельцев (а их, как никак, больше двадцати). Причем организованы эти полеты настолько динамично и разнообразно, что создавшая игру Irem Co. позже, на том же engine, выпустила обычную леталку, не эрпэгэшистую, под названием Zanac, которая, на мой взгляд и на взгляд большинства моих знакомых, является непревзойденной в этом жанре для 8-битных приставок. Кстати, в 24-м номере журнала был опубликован секретный код для Guardian Legend, позволяющий исключить из игры брожение по поверхности астероида, и насладиться конкретно полетами.

Цель игры заключается в уничтожении Владыки астероида. Сидит этот гад в самом центре небесного тела, и для того, чтобы открыть туннель, ведущий к Владыке, необходимо запечатать 10 других, охраняемых его сподвижниками. Входы в туннели находятся на поверхности и соединяются телепортаторами, для успешной работы которых нужны семь особых ключей, запрятанных в туннелях. Еще десяток вспомогательных туннелей, с номерами от 11 до 20, содержит призы, важные для успешного функционирования системы вооружения Чи-Дэй (это я так героиню буду называть), но их запечатывание уже не столь важно. Как не обязательно и истребление населяющих поверхность астероида существ. Все упирается в размер вашего желания получить тот или иной приз.

Поверхность разбита на квадраты, координаты которых высвечиваются в середине нижней строки экрана. В левом углу этой строчки указан номер зоны, в которой вы находитесь (до 10). Выше идет линия энергии защитного поля, имеющая в начале игры длину 8 единиц, но в процессе наращиваемая до 25. В верхней строке указан счет игры, количество чипов (в начале игры — 50, увеличивается до 4000), а также вспомогательное оружие и количество возможных выстрелов (зависит от числа чипов). При нажатии кнопки "Select" вы окажетесь на экране с картой и меню вспомогательного оружия. Так же будут высвечены основные характеристики героини и выбранного оружия (емкость чипохранилища — CHIP MAX, атакующая и защитная способность героини — ATTACK и SHIELD, мощность оружия и расход чипов на "пачку" выстрелов) и изображения найденных ключей.

Характеристика типов вспомогательного оружия:

- Огненные шары, выпускаемые по направлению движения (II). Большая скорострельность, малая мощность.
- Волны, испускаемые в стороны назад (III). Чуть меньше скорострельность, средняя мощность.
- Волны, испускаемые вперед с уклоном в сторону движения (IV). Большая скорострельность, малая мощность.
- Огненный шар, вращающийся вокруг Чи-Дэй (V). Большая мощность, очень большой расход чипов. Применять в крайнем случае.
- Гранаты (VI). Большая зона поражения, продолжительное действие. Мощность средняя.
- Шар плазмы (VII). Медленно уплывает вперед. Очень большая мощность.
- Два самонаводящихся огненных шара (VIII). Средняя мощность. Очень большой расход чипов. Применять в самом крайнем случае.
- Огненный шар, по спирали медленно уходящий вперед (IX). Малый расход чипов при внушительном эффекте.
- Лазер (X). Если толстый, то приемлем. Большая мощность. Низкая скорострельность. Только для полетов.
- Что-то вроде коротких огненных мечей (XI, XII). Лучше не применять.
- Бомба (XIII). Уничтожение всей "мелочи" на экране. Если цель не исчезает с первого раза, значит не исчезнет вообще. Чипы не расходуются.

Для получения оружия надо взять приз с его изображением. Чем больше призов возьмешь, тем мощнее будет оружие. Обязательно нужно нарастить оружие V и IX, желательно VII. Каждый приз с изображением Бомбы прибавляет 20 выстрелов. Местоположения и цены оружия и остальных призов указаны в справочных материалах. Выстрел вспомогательным оружием производится кнопкой A, основным — кнопкой B. Лучше использовать НЕ-турбо кнопки. Плотность и размер выстрелов основного оружия зависит от количества чипов.
А призы еще встречаются следующие:

Чипы. На поверхности прибавляется 20 единиц, в полета — зависимости от зоны. Имеется крупное месторождение в клетке 13/13. Обновляется после полета или гибели (количество чипов при гибели сохраняется).

Немножко энергии (клетки полторы), немножко чипов (до 500).

Клеток пять энергии.

Восстановление всей энергии.

Энергии, чипы — количество по настроению...

Увеличение емкости чипохранилища.

Удлинение линейки энергии на клетку. Также происходит при наборе миллиона очков.

Повышение мощности атаки.

Повышение эффективности защиты. Больше семи не набирайте.

Почти все призы можно купить в магазине, расходуя чипы. Местоположение магазинов указано на моей карте, содержимое — в справочных материалах. Также указаны входы в туннели и пункты записи. Запись осуществляется автоматически при посещении save-локаций, после своей гибели вы продолжите игру отсюда. Если во время записи нажать кнопку A, то будет высвечен пароль, на японском, и меню из двух пунктов. Первый пункт — вернуться в игру, второй — проверить пароль. Да-да, именно проверить! Хитрые японцы знали, что играть в их творение будут не только соотечественники, вот и решили устроить мини-диктант. Если после набора пароля он будет высвечен в рамочке посреди экрана, значит где-то вы ошиблись. Этот пунктик советую использовать всем, кто не полагается на свои способности в копировании иероглифов: перерисуйте их, как получится, на бумажку, а затем во время проверочного набора запишите координаты иероглифов (строку и номер для каждой закорючки).

Вход во вспомогательные туннели — свободный. Основные туннели не столь гостеприимны, их придется взламывать. Во втором туннеле просто по очереди "наедьте" на четыре угловых квадрата, прикрывающих вход. Для получения доступа в четвертый четыре раза войдите в магазин напротив туннеля (клетка 18/0). Аналогично поступите с седьмым: четыре раза войдите в само помещение туннеля. Для взлома остальных туннелей зажмите кнопки A и B (НЕ-турбо!) и походите по комнате, в стенки потыкайтесь...

Некоторые локации (а именно, по две в каждой зоне) с призами на карте особо помечены рамочкой. Это означает, что для получения приза надо сразиться с одним из описанных ниже врагов. С каким именно — смотрите справочную информацию. Особо отмечу, что с врагами в неотмеченных локациях связываться не стоит, так как те с большей вероятностью вам навредят, чем поделятся призами. Хотя можно возвратиться в нулевую зону, там-то уж вас точно никто не обидит...

Типы врагов на поверхности (появляются после воя сирены и сооружения ограды поля боя).

Краб. Возникает в произвольном месте и, подняв клешню, начинает извергать сноп шариков-снарядов. Уничтожается тривиально: подойдя вплотную, бейте гада плазменными шарами.

"Луноход". Тупой, но быстрый противник. Встречается и вне арены. Отбежав к границе арены, пускайте плазменный шар и убегайте дальше...

"Солнышко" (в зимней зоне — ледяная глыба). Самый опасный противник. Еще быстрее "лунохода", но не стреляет, а бьет наскоком. Варианты битвы: бегайте по сложной траектории (типа "восьмерки") и пускайте самонаводящиеся шары либо шар-спутник. Как надоест гибнуть в мучениях, переключайтесь на плазменный шар и в упор расстреляйте пропащую.

[illegible] Появляется, пыхтит и исчезает, оставив потомство — толпу паучат. Пока пыхтит, пускайте шар, а паучков, если сильно шустрые родятся, испепелите разом Бомбой.

[illegible] Враг, сравнимый по сложности разве что с "солнышком". Единственный способ остаться в живых — набрать кучу чипов и пускать самонаводящиеся шары, одновременно пытаясь увернуться от снарядов.

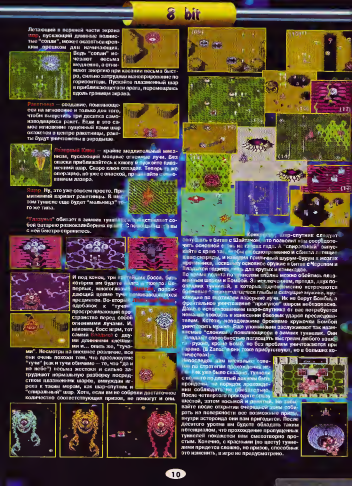
Муха. Бестолочь. Летает себе по всему экрану, а потом садится и пытается ракеты пускать. Тут вы ее шаром плазменным и прихлопните.

Остальные враги появляются каждый раз, как вы попадаете на определенную локацию, но не сразу, а когда вы уже добираетесь до выхода. Сколь их не бей, появляться они не перестанут. Да и призы от них некрутые остаются, шарики да сердечки.

Типы обитателей туннелей.

Первый долгостраждущий враг, на кого вы наткнетесь во время полета по туннелям (если не считать батареи пушек на входе в пространство астероида, битвой с которым начинается игра), это одноглазая рыбина, перемещающаяся прыжками. Вообще большая часть летающих боссов, помимо основных атак, чем-то постреливает, и этот не исключение. Пока вы еще не обзавелись достаточной защитой, поэтому ускорьте свою победу плазменными шарами. В последнем туннеле игры вы вновь встретитесь с рыбой и узнаете ее настоящую силу...

Босс второго туннеля, несущая ракеты птица, отличается от рыбы лишь скоростью. Плазменным шаром попасть в нее непросто, лучше используйте что-нибудь скорострельное. Чуть позже вам встретится третья модификация рыбы, кальмар.



Летающий в верхней части экрана **шар**, пускающий длинные волнистые "сопли", может оказаться крепким орешком для начинающих. Ведь "сопли" исчезают весьма медленно, а отнимают энергию при касании весьма быстро, сильно затрудняя маневрирование по горизонтали. Пускайте плазменный шар в приближающегося врага, перемещаясь вдоль границы экрана.

Ракетница — создание, появляющееся на мгновение и только для того, чтобы выпустить три десятка самонаводящихся ракет. Если в это самое мгновение пущенный вами шар окажется в центре ракетницы, ракеты будут уничтожены в зародыше.

Лазерный Клюв — крайне медлительный механизм, пускающий мощные огненные лучи. Без опаски приближайтесь к клюву и пускайте плазменный шар. Скоро клюв отпадет. Теперь ту же операцию, но уже с опаской, продолжайте с использованием лазера.

Ящер. Ну, это уже совсем просто. Примитивный вариант ракетницы. В шестом туннеле еще будет "мельница" того же типа.

"Глазунья" обитает в зимних туннелях и представляет собой батарею разнокалиберных пушек. С помощью шара вы с ней быстро справитесь.

И под конец, три крутейших босса, бить которых вы будете долго и тяжело. Во-первых, многоглазый **Шайтан**, порождающий целые тучи самонаводящихся предметов. Во-вторых, **Летающий Череп**, вдобавок к "тучам" простреливающий пространство перед собой огненными лучами. И, наконец, босс игры, тот самый **Владыка** с двумя длинными клешнями и... опять же, "тучами". Несмотря на внешнее различие, все они очень похожи тем, что пресловутые "тучи" (как и тучи обычные — те, что "да и не небе") весьма жестоки и сильно затрудняют нормальную разборку посредством плазменных шаров, вынуждая игроков к таким мерам, как шар-спутник и "спиральный" шар. Хотя, если вы не собрали достаточное количество соответствующих призов, не помогут и они.

Конкретно, шар-спутник следует запускать в битве с Шайтаном, это позволит вам сосредоточить основной огонь на глазах гада. А "спиральный" запускайте с краю так, чтобы он одновременно и сбивал летящие в вас снаряды, и наводил приличный шурум-бурум в мозгах противника, поскольку основное оружие в битве с Черепом и Владыкой годится лишь для крутых и камикадзе.

Во время полета по туннелям вполне можно обойтись плазменным шаром и Бомбой. За исключением, правда, двух последних туннелей, в которых одновременно встречаются броневые самонаводящиеся глыбы и скачущие мужики, пускающие по вертикали лазерные лучи. Их не берут Бомбы, а фронтальное уничтожение "прыгунов" шаром небезопасно. Даже с использованием шара-спутника от вас потребуется немалая ловкость в нанесении боковых ударов преследователям. Кстати, неподвижные броневые кружочки Бомбой уничтожить можно. Еще упоминания заслуживают так называемые "слоники", появляющиеся в зимних туннелях. Они обладают способностью поглощать выстрелы любого вашего оружия, кроме Бомб, но без проблем уничтожаются при таране. (В Zanac'е они тоже присутствуют, но в больших количествах).

Напоследок вам несколько советов по стратегии прохождения игры. Как уже было сказано, туннели с первого по десятый должны быть пройдены, но порядок прохождения соблюдать не обязательно. После четвертого проходите сразу шестой, затем восьмой и девятый. Не забывайте после открытия очередной зоны собирать на поверхности все возможные призы, внутри астероида они вам пригодятся. После десятого уровня вы будете обладать таким потенциалом, что прохождение пропущенных туннелей покажется вам смехотворно простым. Конечно, с красными (по цвету) туннелями придется сложно, но призов, способных это изменить, в игре не предусмотрено.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Местоположение призов (координаты клеток или номера туннелей, в скобках указаны стоимость приза в магазине или охраняющий его враг)

18/1 ("солнышко"), 5/17 (краб), (20-й) туннель

6/3, 22/23, 6/23 ("солнышко"), 11/3 (череп), 18/10 (цветочек), 21/4 (глыба), 22/10 (краб), (13-й) и (19-й) туннели

3/3, 6/22, 8/11, 15/12 (600), 17/16 (краб), 0/6 и 1/14 ("луноход"), 12/18 ("солнышко"), (15-й)

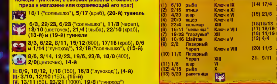
3/6, 3/14, 12/23, 19/6, 23/8, 18/0 (400), 2/0(цветочек), 14-й

II: 8/9, 18/12, 1/18 (150), 16/3 ("луноход"), (4-й)
III: 3/10, 12/10 (150), (16-й)
IV. 13/11 (50), 23/21 (1000), 19/8 ("луноход")
V. 23/6, 18/0 (400), 5/3 ("луноход"), 8/13 ("луноход"), (8-й)
VI: 23/3, 15/12 (600), 16/18 (цветочек), (11-й)
VII. 20/10, 12/5 (2000), 4/11 (краб), (18-й)
VIII: 13/10 (100), 12/5 (2000), (6-й) и (9-й)
IX: 19/19, 10/10 (500), (1-й)

ТУННЕЛИ (номер туннеля, его координаты, боссы, призы)

(1)	6/10	рыба	Ключ и IX
(2)	2/16	птица	Ключ и XI
(3)	4/20	шар	Ключ и VI
(4)	20/0	ящер	Ключ и II
(5)	23/4	кальмар	XIII
(6)	16/11	"мельница"	Ключ и VIII
(7)	19/23	"глазунья"	XII
(8)	10/16	Шайтан	Ключ и V
(8)	2/2	Лазерный Череп	Ключ и VIII
(10)	11/0	Лазерный Червп	XIII
(11)	1/8	шар	VI
(12)	4/15	рыбв	X
(13)	5/20	ракетница	
(14)	17/4	Лазерный Клюв	
(15)	21/8	Лазерный Клюв	
(18)	18/13	шар	III
(17)	18/19	"глазунья"	XI
(18)	11/19	Шайтан	VII
(19)	4/4	ракетница	
(20)	11/5	Лазерный Клюа	
21.	9/11	рыба, кальмар, Лазерный Клюв, шар, Шайтан, ракетница, Владыка Астероида	

X. 9/19, 10/11 (300), (12-й)
XI. 9/14, 2-ой и (17-й)
XII. 4/12, 18/2, (7-й)
XIII. 1/0, 14/20, 17/23, 21/13, 1/20 (цветочек), 10/0 (муха), 12/22 ("луноход"), (5-й) и (10-й)



Eler Cant



Once upon a dream ...

Однажды, во сне...

Каждый знает, как трудно донести картридж из магазина до дома Новая игрушка буквально жжет руки, правда выпускать из рук ее все равно совсем не хочется Сосед в автобусе косится через плечо — его интригует, что это вы там рассматриваете Как ему объяснить, что может быть интересного в изучении малейших царапин на корпусе и в ковырянии непроклеенного уголка этикетки

Как этот дядька с красным носом может прочувствовать все упоение когда вы, наконец, доберетесь домой, не снимая куртки проскочите в большую комнату, где возле телевизора вас дожидается заслуженная и опутанная проводами джойстиков приставочка.

Заходишь домой, включаешь чайник, телевизор, засовываешь картридж в приставку, и приходит чудо Чайник выкипает, родичи приходят домой и ругаются кот на неслышных лапах подкрадывается и обиженно уходит, а ты все играешь и ни на что внимания не обращаешь. На этот раз чудо явилось в виде очаровашки-куколки мирового уровня по имени Барби. Эта девчушка не только топ-топ-модель, но и бегунья, прыгунья и швырунья Она даже умеет читать А уж по магазинам ходить — просто профессионалка

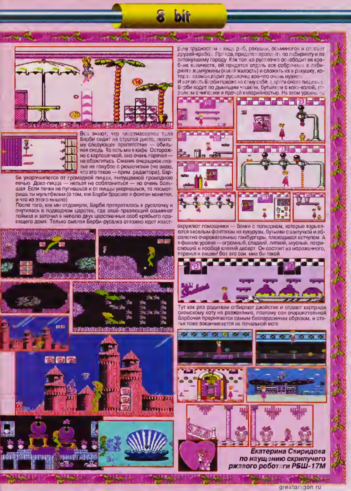
Однажды наша красавица зачиталась (как раз в тот момент, когда я добралась до приставки), да так увлеклась, что заснула над книжкой... И вот представьте себе ее сон Барби увидела себя в магазине спортивных товаров А поскольку нарядов у нее больше, чем у всех женщин мира, вместе взятых, то в своем спортивном костюме она выглядит словно всю жизнь только аэробикой и занималась

Спокойному течению Барбиного шоппинга (шоппинг — искусство ходить по магазинам — наука и процесс) назойливо мешают теннисные мячики, неугомонно долбимые одичавшими теннисными ракетками. Приходится также преодолевать нагромождения больших гимнастических кубиков (такие только на физкультурных праздниках можно увидеть — редкая вещь) Справляться [illegible] (Кстати собачка обычно спит, пока в нее мячиком не попадешь).

Все же покупки сделаны, и переходим в следующий магазин. Это магазин Игрушек. Тут все гораздо сложнее — на бедненькую, худенькую, летят огромные и злые воздушные змеи и прыгают противные мячики. Но что может помешать нашей спортивной звезде Ей ничего не стоит просто перепрыгнуть через все препятствия Вот, например, одно из них Некоторым эта игра известна под названием "Зимовье", другим — "Лягушка". Суть заключается в том, чтобы перепрыгнуть скачущий мячик, не задев его ногой Перепрыгнули через все? Вперед в...

Следующий магазин — бутик (что-то типа универмага, но круче) Стойкой и крепкой духом девушке, прошедшей сквозь армады мячиков, ничего не стоит не попасть под удар низколетящей шляпы, прыгающей как лягушка туфли, падающих перчаток Но на сладкое — группа привиденьиц в белых одеяниях На них наступать не стоит, иначе не увидите самое интересное — танец взбесившейся одежды (некоторые завернутые геймеры назвали бы это боссом, но можно ли таким серьезным словом величать прыгающие трусы и майку)

Все, поход по магазинам закончен Теперь юная леди гуляет по центру города, мимо фонтанов. Правда, какой-то безумный архитектор построил фонтаны прямо на пути, поэтому приходится перескакивать через них. Опасность представляют собою рыбки, прыгающие из фонтана в фонтан, и сами фонтанчики — этак можно юбку намочить.



Все знают, что пластмассовое тело Барби сидит на строгой диете, поэтому следующее препятствие — обильная снедь. То есть мы в кафе. Осторожно с картошечкой, она очень горячая — не обожгитесь. Сменив очередное платье на голубое с рюшечками (не знаю, что это такое — прим. редактора), Барби уворачивается от громадной пиццы, выпущенной громадною печью. Дока-пицца — нельзя не соблазниться — но очень большая. Если печки не пугнешься и от пиццы увернешься, то посмотришь ты мультфильм (о том, как Барби бросала в фонтан монетки, и что из этого вышло).

После того, как мы отдохнули, Барби превратилась в русалочку и очутилась в подводном царстве, где злой-презлющий осьминог поймал и заточил в неволю двух царственных особ крабьего правящего дома. Только смелая Барби-русалка отважно идет навстречу трудностям в виде рыб, ракушек, осьминогов и спасает друзей-крабов. Правда, придется проплыть по лабиринту и по затонувшему городу. Как только русалочка освободит их крабьих величеств, ей придется отдать все собранные в лабиринте жемчужины (какая жалость) и сложить их в ракушку, которая взамен дарит русалочке кое-что очень нужное.

И вот опять Барби похожа на саму себя, а враги снова пищевые. Барби ходит по дымящим чашкам, бутылкам с кока-колой, тарелкам с чипсами и прочей калорийностью. На этом уровне ее окружают помощники — банки с попкорном, которые взрываются веселым фонтаном из кукурузы, бутылки с шипучкой и абсолютно очаровательные гамбургеры, плюющиеся кетчупом. А в финале уровня — огромный, сладкий, липкий, вкусный, потрясающий и вообще клевый десерт. Он состоит из мороженного, варенья и вишен! Вот это сон, мне бы такой.

Тут как раз родители отбирают джойстик и отдают картридж сиамскому коту на разжевание, поэтому сон очаровательной Барбочки прерывается самым беспардонным образом, и статья тоже заканчивается на печальной ноте.

Екатерина Свиридова
по наущению скрипучего
ржавого роботяги РБШ-17М



Еще одна игра, воспевающая славную профессию "зеленого" супергероя (ранее в нашем журнале были описаны Zen — Intergalactic Ninja и Toxic Crusaders той же тематики). Заранее предупреждаю, игра очень сложная, заставит вас поломать не только джойстики, но и головы. То есть, головы-то ваши я постараюсь от перенапряжения уберечь, указав с помощью читательских писем решения наиболее хитроумных загадок, но для успешного прохождения этой игры также потребуются недюжинные геймерские качества, получить которые можно лишь путем долгих и упорных тренировок... Короче говоря, я бы не рекомендовал ее новичкам в мире видеоигр и психически неуравновешенным людям. Всех остальных же приглашаю полюбоваться потрясающим качеством графики и анимации этого 8-битного шедевра в процессе борьбы за экологию родной планеты!

На этот раз в качестве героя игры выступает целая группа из пяти внешне нормальных людей, способных периодически объединяться в Капитана Планета — на вид типичного Супермена, но с несколько иными способностями. Поскольку предыстория в игре отсутствует, попробую интерпретировать происходящие в процессе игры действия, основываясь на чисто логических соображениях.

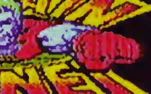
Итак, каждый член группы носит на груди отличительный знак Планетчика, сплющенный земной глобус, а на указательном пальце — специальное кольцо, имеющее власть над определенной стихией (Водой, Огнем, Ветром или Землей) — название этой стихии они выкрикивают в момент объединения. А одна маленькая негритяночка в этот момент орет "Сердце!", из чего следует, что она контролирует жизненную силу обитателей планеты. Будучи в нормальном (индивидуальном) обличии Планетчики могут из колец пускать сгустки огня, водяные шарики или Повелевающий луч, либо камни с неба призывать, либо смерч вокруг себя создавать. Все объекты, поддающиеся разрушению, могут быть уничтожены огнем или сбиты брошенным камнем. П-луч, как видно из названия, передает волю Планетчиков разнообразным зверькам, дабы те посодействовали, чем можно. Вихри можно использовать в качестве защитного поля, а водяные шарики нужны лишь для красоты...

В коллективном образе кольца преобразуют Капитана в кусочек соответствующей стихии, либо в одно большое бьющееся сердце, со всеми вытекающими (а также выгорающими и выветривающимися) последствиями. Планет может бить кулаком врагов и подбирать вылетающие из них призы: жизни (те самые сплющенные глобусы), щиты ("логфигня", само собой) и разного размера и вида восстановители энергии колец. Как только энергия кончается, Планетчики в любом образе теряют попытку. Что примечательно, энергия в игре едина (жизнь как боеприпас!) — поэтому учитесь стрелять меткими одиночными выстрелами и вовремя прекращать трансформацию Планета.

Для завершения игры надо предотвратить пять экологических кризисов, обезвредив персонифицированных губителей окружающей среды. Губители — люди безнадежно испорченные и логова свои устраивают посреди разрушаемой территории, поэтому для разборки с каждым из них Планетчики должны сперва проделать немалый путь через полчища вражеских механизмов, попутно исправляя нанесенный природе ущерб. В их распоряжении впечатляющий парк экзотической техники (от конвертолланов до подводных лодок) и система связи с Очень Грустной Особой, олицетворяющей, видимо, нашу многострадальную Землю. Именно через нее герои получают оперативную информацию о достойных внимания Капитана безобразиях в стадии совершения. Долетев или доплыв до цели, Планетчики объединяются — пройти залутанный лабиринт логова под силу лишь Капитану Планету. Обычно для ареста губителя достаточно лишь найти его, но пару раз придется сокрушить управляемую злодеем машину смерти.

Последнее, о чем осталось сообщить перед описанием миссий — это основная, на мой взгляд, причина невообразимой сложности игры. Малейшее касание средств передвижения Планетчиков с вражескими объектами приводит к немедленному разрушению и, как следствие, к потере жизни (всего их на каждый уровень дается восемь). Да и сам Планет при контакте с некоторыми субстанциями ведет себя ничуть не лучше но, по крайней мере, не отбрасывается при этом назад по уровню. Частично ситуацию спасает система паролей (напечатана в 16-ом номере) и бесконечные продолжения...

Миссия первая. Жадность — это плохо. Жадность глупая — это еще хуже. Ну сидел бы толстяк Хогтиш Гридли (Greedly по-английски —жадный), качал себе в закрома нефть из скважин в общепринятых для того местах, в Персидском заливе там, или на Аляске. Так мало ему этого, он посягает на святое для каждого нормального американца — на парки национальные! Соорудил он быстренько несколько самоходных нефтяных вышек и бункер-приемник в виде гигантской свиньи-копилки на побережье, а чтобы "гринписовцы" под ногами не путались, навозводил вокруг зенитные батареи, замаскированные под силовые башни. Узнав о том, что Планетчики собрались нанести ему визит на скоростном конвертоллене, он не поскупился и послал им навстречу еще более скоростные ракеты всевозможных типов и приступил к профилактической эвакуации вышек (они вам встретятся



четырежды, им надо как можно быстрее обламывать ноги, предварительно сбив носовую пушку). И все же первый этап особых проблем не составит, просто в самом начале наберите максимальную высоту и стреляйте огнем лишь по врагам, залетающим в верхнюю полосу экрана (таких, поверьте, будет немного), да от зенитного огня уворачивайтесь. А когда достигнете острова с крупной партией "силосных башен", смените оружие на Камни и осторожно забросайте верхушки башен (не забывайте о способности конвертоплана разворачиваться). Ту же операцию проделайте с пушками, облепившими Свинячий бункер, но уже посредством Огня, и смело приземляйтесь на "нижнюю челюсть".

Кстати, если вы отважитесь-таки на попытку беспощадного истребления всех атакующих врагов, то, возможно, она принесет вам один из следующих призов:

- увеличение размеров выбранного оружия (Камень при этом, к примеру, увеличивается до размеров самого конвертоплана);
- стрельба одновременно вперед и назад
- стрельба вперед и по диагоналям

На следующих уровнях еще будут жизни-глобусы и кристаллы, пополняющие энергию.

Лабиринта во втором этапе миссии практически не наблюдается — лети куда летится, сворачивать некуда. Стены нефтехранилища облеплены подозрительной слизью, ею же напичканы висящие на пути бомбы, взрывающиеся при приближении. Углы простреливаются пушками, но тем редко удается сделать хотя бы один выстрел. Если увидите на стене квадратную заплатку, сбейте ее кулаком — получите приз. Не советую брать жизнь, если у вас их больше трех, лучше подождите немного — возможно, она превратится в щит... Пару раз путь преградит струя нефти или мелкоячеистая сетка — преодолевайте их в образе Водяного шара. Тем же способом в конце уровня вы сможете выбраться из стальных объятий кранов-рук, управляемых из-за стеклянной перегородки отчаявшимся Хоггишем. Разбейте стекло руками, и жадюга прекратит сопротивление.

Миссия вторая. Продолжаем защищать парки нации от захламления. На этот раз опасность угрожает Йеллостонскому заповеднику. Именно его облюбовала странная парочка, Доктор Блайт и ее компьютерный компаньон, для захоронения токсических отходов. Это уже на счет глупости не отнесешь, больше походит на сознательную провокацию. Наученная горьким опытом своего предшественника, Блайт схоронилась в глубинах пещер заповедника. Но Планетчикам пока не до нее, сперва надо остановить три уже отправленных грузовика с отравой, прежде чем те спустят содержимое своих цистерн в одну из живописных речушек. Думаю, вы согласитесь, что гонка на вертолете за очумелыми грузовиками по лесам и горам — одна из лучших и уж наверняка самый динамичный этап игры. Скорость вертолета постоянна, но грузовики едут тем быстрее, чем выше вы летите. А низко лететь мешают многочисленные елки и сами грузовики, пускающие смертоносные облачка. Как настигнете грузовик, бросайте на дорогу перед ним камень и срочно переключайтесь на Ветер или Огонь — из кустов вылетит вертолет и примется вас сбивать. Насчет жизни, вылетающей из остановленного грузовика, напоминать не буду... Лучше расскажу, как тормознуть третий грузовик, мчащийся со скоростью гоночного автомобиля. Зависните над пасущимся на лужайке перед ним медведем и задействуйте кольцо негритяночки. Медведь все бросит и помчится за грузовиком, словно кот за мышкой, и примерно с тем же результатом. Согласитесь, с такой тушей на буксире грузовик далеко от вас не убежит.

Настало время Плэнету предпринять небольшой спелеологический поход. В этом ему всячески будут мешать наглотавшиеся токсичных газов летучие мыши, лазерные коридоры и выхлопные трубы многочисленных генераторов. Если никак не получается преодолеть их честно (то есть аккуратно продвигаясь в задуманном авторами игры ритме вдоль этих полос препятствий), просто обернитесь Водяным шаром, но ненадолго. Сама



Блайт под охраной своего "компаньона" спряталась в правом нижнем углу пещеры. Разрушьте четыре голограммы с газовыми баллончиками своим огромным Сердцем, после чего спускайтесь к компьютеру и, избегая испускаемых им искр, закоротите Водой четыре шарика-предохранители на его углах.

Миссия третья. Хоггиш сбежал! Эту ужасную новость как всегда вовремя сообщает Грустная Особа, обеспокоенная, на этот раз, исчезновением рыбы в океанах. Нисколько не умеривший свои амбиции за недолгое время, проведенное в тюрьме, этот жиртрест теперь переключился с нефтяного промысла на рыбный и перегородил пол-океана своими траулерами. Добраться на субмарине до подводной фабрики консервов, исполненной все в той же милой сердцу Гридли свиничей форме, будет непросто. Дно испещрено шахтами самонаводящихся ракет, акватория заполнена глубинными минами и мощными гребными винтами, образующими крайне опасные для подводной лодки водовороты — ведь на столкновение со скалами или океанским дном она не рассчитана. Самым действенным оружием под водой являются камни — ими издалека можно забросать ракетные шахты (для их уничтожения попасть в шахту надо в момент пуска ракеты), произвести на расстоянии взрыв мины (два или три попадания) и даже оторвать сеть у второго встреченного траулера — после того, как ее основательно потреплет направленный вашим П-лучом кашалот. П-луч еще вам пригодится для обезвреживания судна, сбрасывающего мины — неподалеку от него в зарослях водорослей отдыхает гигантский спрут, его-то и надо привлечь к выполнению опасной работы. При прохождении водоворотов держите джойстик нажатым вверх или вниз.

Склад рыбы Хоггиш устроил по соседству с фабрикой по обогащению руды какого-то вредного ископаемого — вредного, как минимум, для Плэнета, распадающегося от одного лишь касания неподвижно лежащей груды руды, не говоря уж о той же руде, падающей из труб. Впрочем, в образе Водиного шара преодолеть это препятствие труда не составит. Куда опаснее трубы-сторожа, засасывающие пролетающих рядом "шпионов" — на свободу они имеют привычку выбрасывать аккурат в "рудопад", тут и Водиной шар не спасет. Третья разновидность труб выплевывает стальные шары, которые сами-то энергии не убавляют, но весьма ощутимо толкают в ковш с рудой или засасывающую трубу. Вдобавок продвижению Плэнета мешают пушки, бомбы со слизью и самолетики с бульдожьей хваткой. Ну а для того, чтобы добраться до Гридли, вам придется долго учиться балансировать в коридоре труб-сторожей. Неудачная попытка может закончиться в ковше с рудой, если во время перемещения вы поддадитесь рефлексам и нажмете вверх на джойстике.

Миссия четвертая. Спасаем слонов! Их и так мало осталось, а тут еще всякие Лутенпландеры и Арголблихи их на шары бильярдные переводят... Для начала освободим трех слонов из-за бревенчатых застенков, устроив им побег с применением вертолета. Зрелище впечатляющее: под действием П-лучей слон намертво приклеивается к днищу вертолета, после чего вся эта психоделика летит на высоте ста метров до ближайшей радарной станции под непрекращающимся обстрелом вражеских вертолетов. Противник будет появляться с той же скоростью, с какой вы его будете уничтожать, поэтому лучший выход в сложившейся ситуации — переключиться на Вихрь и не обращать внимания на кружащие вокруг "мясорубки", пока те не пойдут на таран. Но учтите, что длительное применение Вихря приводит к сбросу слона. Или учитесь прицельно метать камни в появляющиеся вертолеты. Сбросить слона вам все же придется, так как лишь он в состоянии растоптать вражеские локаторы и предотвратить тем самым пуск самых самонаводящихся ракет, что вы когда-либо видели. После этого заслуживший свободу слон исчезнет в направлении ближайшего заповедника.

Оставшихся слонов вам предстоит вызволить из египетского подземелья. Клетки вокруг заключенных гигантов разбивайте Камнем. За это доброе, но не всегда необходимое дело бывшие пленники вознаградят вас чем-нибудь полезным — лишь обогрейте их теплотой своего Серд-

Со всеми этими **живыми существами** вы встретитесь, если, конечно, у вас хватит терпения и сил



ца. Та вода, что протекает в подземелье, очень недружелюбно относится к пришельцам с поверхности, поэтому всегда держите наготове Водяной шар. А чтобы выбраться из паутины, щедро разбрасываемой двуногими паучками, и без потерь победить в схватке с летающими пулеметами, используйте Огонь.

Для поимки удирающей на летающей тарелке парочки негодяев потренируйтесь в быстром огибании углов. Как только коридор выровняется, превращайтесь в Шар, иначе вас безнадежно задержит водный поток.

Миссия пятая. Злобный радиоактивный мутант Duke Nukem (3D!) уличен в подкормке немерянно разросшейся черной озоновой дыры на Северном полюсе. Задумал он, видите ли, сделать старушке Земле огненное fatality! Безусловно это, самый сложный, но и самый красивый уровень игры. Чего стоит хотя бы вращающийся локатор в самом начале! Жаль, что современные технологии не позволяют печатать в журнале движущиеся картинки... Вернемся к нашим проблемам. Наибольшую сложность, на мой взгляд, порождают груды снега, метко обваливающиеся прямо на конвертоплан Планетчиков. В результате долгих экспериментов мною были получены следующие результаты. От первой груды следует улетать вертикально вниз по правому краю экрана, после чего необходимо подняться на самый верх, чтобы не угодить под вторую. Далее вам встретится пингвиненок, которого надо задеть Л-лучом, успев при этом увернуться от выстрела стоящей за ним ракетницы. Развернитесь и летите в нижний проход, там ждите, пока птичка не сбросит вниз угрожающую вам груду. Мимо оставшихся груд пролетайте на полной скорости. Кстати, второго пингвина лучше не трогать (все равно не успеете, управление в игре тяжеловато), а третьего непременно следует облучить — он позволит вам пройти последний участок уровня, не потратив ни одной жизни! Локаторы вам еще не раз встретятся, но полюбоваться ими уже не получится — слишком заняты будете порождаемыми тарелками искрами. Столбы энергии, выходящие из полусфер, исчезают и появляются на определенных участках экрана, поэтому однажды попав в промежуток между столбами, больше не двигайтесь, и те вас не заденут.

Где-то на протяжении половины уровня вас будут третировать полчища летающих снегоходов. Без Викря их не остановить, так что не пропускайте встречающиеся энергетические кристаллы, чтобы вам не пришлось экономить энергию. От ракет Викрь не защищает, но увернуться от них не так сложно. А там и до базы Нюкема рукой подать...

Пронизывающая базу радиация исходит из странного вида стен, касаться которых можно лишь обладая щитом. И это еще полбеды — коридоры лабиринта наполнены неистребляемыми созданиями, очень сильно отнимающими энергию. Хорошо еще, что почти половина встречных призов способна изменяться — не спешите, и вам наверняка достанется щит. Кое-где проходы загораживают шары красного цвета. Их нужно охладить Водой и затем разбить кулаком или Огнем. Так можно и приз получить...

Части уровня соединяются телепортаторами в виде пучка молний. Их обычно охраняют похожие на волчок роботы. Заметив, что пояс роботов начал вращаться, отходите вниз — скоро начнется стрельба. Ну а как очередь шариков-снарядов иссякнет, поднимайтесь и бейте кулаком по верхушке робота в тот момент, когда она высовывается из корпуса. Перед тем, как шагнуть в очередной телепортатор, удостоверьтесь, что вверху нет еще одного, того, что вам действительно нужен. Как попадете в комнату, из которой нет выхода, используйте доставивший вас туда телепортатор еще раз — попадете совсем в другое место. Надеюсь, вы сохранили хотя бы четыре жизни — самое сложное еще впереди. А именно, комната, заполненная пуляющимися шарами и радиоактивными стенами. Не тратьте время на мелкие красные шарики, разбивайте их Камнем.

Итак, последний телепорт сработал, и перед вами свирепый Дюк, мечущий в систему зеркал убийственной силы снаряды. Поставьте игру на паузу и хорошенько напрягите мозги: все эти зеркала требуется развернуть так, чтобы снаряды, отразившись, улетали не в стену, а в аппарат над Дюком. Арифметика простая — один удар кулака поворачивает зеркало на 45 градусов. Если снаряд летит вдоль плоскости зеркала, он не отражается. Как закончите отладку зеркал, летите быстрее в левый нижний угол и ждите. После четвертого удара аппарат погрузит Дюка в сон, подходите и бейте гада до победного конца.

А вот и победный конец... Ну, что я могу сказать. Устали, наверное, разработчики чудеса творить. Но вы прошли сложнейшую игру, нужны ли еще какие-нибудь финальные заставки для закрепления результата? Итак, наверное, прыгаете от радости выше крыши. Я-то прыгал...

Приношу величайшую благодарность Григорьеву Алексею из Курска и всем читателям, приславшим в редакцию описания и рекомендации по прохождению этой игры.

Eler Cant



Это неплохая игра, играя в нее, вы бродите по джунглям, внутри вулканов, по ледяному миру и даже плаваете под водой, а героем, которым вы управляете, является всего-навсего маленькая обезьянка. Но обезьянка это не простая, а заколдованный человек.

Случилось это так. Гулял парень Токи со своей девушкой по джунглям, и вышли они на полянку. Тут, откуда ни возьмись, появилась огромная летающая рука. Сгребла она в охапку девушку и утащила в темные джунгли. В тот же миг, из тех же самых темных джунглей вышла то ли фея, то ли колдунья. И превратила она Токи в маленькую обезьянку. То ли для того, чтобы сквозь густые заросли легче было пробираться, то ли из злости. Вот так и оказался Токи в облике обезьяньем, да еще и безоружный. Но нашел он ягоды, вроде вишни, и стал он плеваться косточками в своих врагов. Да и по дороге находит он некоторые предметы, которые облегчают ему передвижение. Это четыре новых вида оружия и защитный шлем, имея который Токи на некоторое время становится неуязвимым. Так же можно найти тапочки, которые позволяют выше прыгать. А еще Токи развлекается тем, что сбивает существ, летающих стаей через весь экран, из них выпадают монетки, и эти монетки можно подобрать (хотя для чего они нужны обезьяне в джунглях, я так и не смог догадаться).

1 уровень. Токи попадает в Светлые джунгли. Пройдя немного вправо, он начинает ощущать на себе всю прелесть того положения, когда на тебя толпами валят всякие земные и неземные твари — земноводные, млекопитающие и еще не пойми кто. Их можно уничтожить, прыгнув на них сверху, а также плюнув косточкой или еще чем-нибудь. А плеваться Токи умеет лихо и в трех направлениях — по горизонтали, по вертикали и по диагонали. Среди врагов есть и такие, которые не двигаются. Это большие сталактиты с шипами. Их можно уничтожить, плюнув чем-нибудь, но после этого они разлетаются на три куска, которые могут вас поранить. А еще головы, замурованные в стену, пытающиеся поджарить обезьянку, лезущую по лиане. Чтобы не лечь обугленными костьми на этом месте, перед тем, как лезть, уничтожьте их, поплевав в потолок. Кроме этих противников, есть еще один довольно интересный субъект, это снежный человек. Он может ходить, а если вы остановитесь, то он подойдет к вам и будет махать руками, не причиняя никакого вреда, но если пойти ему навстречу, то можно потерять часть энергии.

Боссом уровня является негр-туземец с большой головой и в юбке из пальмовых листьев. После его уничтожения вы получите три разных предмета. Это может быть пополнение энергии, увеличение энергии и др...

2 уровень. Подводный мир. Токи прыгает в воду и плывет, плывет, плывет, чтобы спасти свою девушку, вырвать ее из когтей зла. А плыть ему мешает множество подводных обитателей: это и просто рыбы, и рыба-пила, и черепахи с крокодилами, а также многие другие. Опасность представляет все, что движется.

На этом уровне целых два босса, первый — под водой, второй — на суше. Подводный босс — зеленый дракон. Он будет пускать на Токи небольших рыбок, наверное, пираний. От ваших плевков он защищается большим щитом, но если плеваться непрерывно, то скоро станет с ног до головы



оплеванным. После расправы с драконом Токи по туннелю проплывает в чрево вулкана, где и выскакивает на сушу, нос к носу сталкиваясь со вторым боссом. Это ожившай скафандр, он может моргать забралом и пускать в Токи по три шара за раз (их можно уничтожать). Еще он будет исчезать и появляться у вас над головой. Плюйте ему в лицо, тьфу, в забрало, и когда оно несколько раз треснет, скафандр умрет, а вы сможете идти дальше.

3 уровень. Красные отблески огня. Жидкая лава. Через трещины в скале врываются раскаленные газы. Где же это оказался наш Токи? Ах да, — в жерле вулкана. Продвигайтесь аккуратно, старайтесь не обжечься на струйке газа и не свариться в лаве. Поверьте моему горькому опыту, это очень неприятно.

В нескольких местах вы сможете пройти только, когда убьете маленького летающего дракончика (из него выпадет ключик, который надо взять). В остальном, противники те же самые, что и раньше. На этом уровне вы можете покататься на летающих платформах, но если Токи оступится, то свалится в лаву.

Боссом уровня является большой сгусток лавы с руками, ногами, ртом и глазами. Из его отвратительной пасти вылетает смертоносное слово "BURP".

Поплюйте на гада и остудите его столь горячий пыл.

4 уровень. "Toki" это довольно контрастная игра. Только что вы жарились в жерле вулкана, а теперь запросто можете превратиться в ледышку. И все это потому, что уровень — ледяной. Все кругом состоит из льда и снега. Будьте осторожны, ледяные ступеньки обваливаются. Кроме этого, вашему Токи придется еще раз спуститься под воду. Но и под водой лед, ледяные двери. Каждую из них охраняет осьминог, так что прежде, чем пройти дальше, его придется убить. Ну вот, наконец-то Токи дошел до конца уровня, но рано пока радоваться, ему еще предстоит схватка с боссом. На этот раз, им будет древний, и наверное от того и зеленый, мамонт с огромными бивнями и хоботом из шариков, которым он отбивает ваши плевки. У него всего два способа атаки. Первый, когда один из бивней отделяется и летает вокруг вас как бумеранг, второй — состоит в том, что мамонт несколько раз подряд вытягивает в вашу сторону свой длинный хобот (при этом, лучше стоять в левом нижнем углу и подпрыгивать). Когда покончите с этим свежезамороженым предком слона, идите дальше, вас ждет следующий уровень.

5 уровень. Токи вновь в джунглях, но не в родных, светлых, а в темных и страшных. Тут кишмя кишат разные жуткие твари, например, кровожадный цветок, который плюется какой-то гадостью, или прыгающие колючки, которые нельзя убить. Старайтесь не стать подкормкой для растительности или кормом для представителей животного мира. Так, постепенно, вы продвигаетесь вправо и вскоре оказываетесь на месте встречи



с боссом. Это огромный великан-невидимка. Вы видите только его руки, ноги и усы с бородой. Не пытайтесь плевать ему на руки или на ноги, ничего из этого не получится. Зато смело плюйте невидимке в бороду с усами, и он будет повержен.

6 уровень. И вот, наконец, Токи достиг долгожданной цели — Золотого дворца. Но это еще не конец его приключений, ведь надо добраться до главного врага — злой колдуньи. Путь к ней преграждают давилки для обезьян и разнообразные стражники. Некоторые из них уже встречались, а другие совершенно вам не знакомы. Это — рыцари в доспехах, а также голова, летающая с помощью махательных органов — ушей.

Еще Токи сможет покататься на маленьких деревянных вагонетках, рискуя набрать довольно много призов или упасть в бездонную пропасть.

Вдоволь накатавшись и наплевав на всех железных рыцарей (чтоб они все заржавели), Токи попадает к боссу, той самой колдунье, которая превратила его в обезьяну. Желая избежать жестокой расправы, колдунья превращается в огромное чудовище. Вначале, монстр настроен если и не доброжелательно, то по крайней мере и не очень агрессивно. Он пускает в вас какие-то закорючки, которые ведут себя аналогично бивням мамонта. Но после некоторого количества попаданий чудовище разозлится и скинет с себя покрывало, обнажив тем самым несколько пожелтевших от древности ребер и красное сердце. В него-то и надо плевать, не забывая уворачиваться от летающей руки и страшной головы на длинной шее.

После непродолжительной перестрелки чудище сгинет с лица земли, а к Токи возвратится человеческое обличье, он встретится со своей ненаглядной и все это путешествие вскоре покажется ему лишь ночным кошмаром.

УПРАВЛЕНИЕ

"Влево" ("Вправо") — идти влево (вправо).
"Вниз" — присесть.
"Вниз"+"Влево" ("Вправо") — ползти в указанную сторону.
"B" — стрельба.
"A" — прыжок.

Александр Артеменко
г. Торжок

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Jungle Book (-)**
2. **Zen Intergalactic Ninja (1)**
3. **Mortal Kombat 2 (-)**
4. Battletoads Double Dragon (-)
5. Aladdin (-)
6. Lemmings (-)
7. Metal Gear (-)
8. Super Mario Bros.3 (-)
9. Bucky O'Hare (9)
10. Jurassic Park (5)

16-битные приставки типа
MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Mortal Kombat 3 (1)**
2. **Earth Worm Jim 2 (9)**
3. **Aladdin (-)**
4. Flintstones. Rescue of Dino and Hoppy (-)
5. Dune 2 (-)
6. Sonic 3 (-)
7. Addams Family (-)
8. Zero Tolerance (8)
9. Fatal Fury 2 (-)
10. Toy Story (6)

SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (-)**
2. **Donkey Kong Country 2 (2)**
3. **Killer Instinct (3)**
4. Sim City (-)
5. Doom (-)
6. Super Mario All Stars (10)
7. Mortal Kombat 3 (1)
8. Final Fantasy 3 (8)
9. Metal Marines (-)
10. Batman Returns (9)



Червяк
Джим
Иои
Ерёмин Роман '96



GUNSHIP

В один прекрасный солнечный день (как сейчас помню — это была среда, 9-е число), когда я сидел за компьютером и набирал "Виртуального Барта", произошло НЕЧТО. Ко мне прихромал ржавый робот РБШ, самый что ни на есть семиадцатый, и извлек из одного из своих боевых отсеков картридж. Я поглядел — о чудо!, "GUNSHIP"! Думаю — сейчас денег потребует — а твердой межгалактической валюте выпуска не раньше 2350 года или его любимую строевую песню про космических рейнджеров придется петь. Промолчал, так отдал — странно это как-то.

Чувствую, подвох какой-то здесь кроется. Иду домой, а на душе неспокойно — в нашей редакции с подначками все нормально. Придя домой, вставил картридж в приставку, а тот или взорвется фиолетовым пламенем, или начнет по-индонезийски ругать Элера Канта. Но самое удивительное, что никакого подвоха не было, картридж оказался рабочим и невзрывоопасным.

Что-то мне в последнее время везет на вертолетные игры, чем-то я им понравился, летят они ко мне как мухи на... мед. Может, пойти учиться в летное училище на вертолетчика?

Вот при таких загадочных обстоятельствах я и обратил светлый взор круглолицего лица своего на мегадрайвную игру "GUNSHIP". Потому как ныне все больше внимания уделяется всяким заумным играм (признаюсь, сам грешу), и многие уже начали забывать про старые добрые "Shoot'em всех". А не хорошо это — забывать старых друзей.

Люди, игравшие в "LHX Attack Chopper", скажут, что они с "Gunship" в чем-то схожи, но это не факт. Скорее всего, и игроки в восьмибитный "Silk Worm" скажут вам то же самое. Но на самом деле все это неправда, хотя некоторые (и по-моему, самые удачные) элементы и LHX, и "Шелкового червя" действительно присутствуют в этой игре.

Итак — "GUNSHIP"!

После нажатия кнопки "Start" вы увидите три таблички: PRE FLIGHT CHECK (аналогично OPTIONS в других играх), LAUNCH MISSION (начать игру) и SIMULATOR TRAINING (можно размяться на любой миссии). И вот, установив себе удобное управление, наловчившись на тренировках, можно и в бой.

Вначале весь экран займет очень мужественная и очень усатая физиономия — не оскорбляйтесь, ибо это вы. Как только насмотритесь на себя, ненаглядного, еще раз жмите "Start". Теперь вы на так называемом предполетном брифинге — мероприятии, где инструктор разъясняет задания нерадивым пилотам, настоящий пилот должен понимать с полуслова.



Наш герой имеет право выбрать себе миссию сам (это что-то новое в военном уставе). Они достаточно разнообразные, хватит, чтобы приобрести опыт больший, чем у любого, даже самого прославленного верто-аса. Но перечислять их не буду — сами разберетесь. Потом прочитайте непосредственно задание и проникнитесь его захватывающим сюжетом. Инструктор на глобусе покажет место назначения и — вперед, крушить негодяев. Теперь наметьте безопасный маршрут, но вместе с тем он не должен быть очень длинным — ограничено топливо.

Начинается сама миссия, вернее, ее первый этап. Он смахивает на старый добрый "Top Gun". Один из самых опасных противников — боевой вертолет, главная слабость которого — в довольно хилой броне. А с такой защитой — он что стройбатовская транспортная "вертушка", пытающаяся остановить настоящего вертолетчика. После этого этапа наступает следующий (как я умно сказал). Теперь вам предстоит воздушный бой, но вид будет уже сбоку. Вы летите, а вокруг вертолеты, вертолеты, вертолеты... В общем, все ясно, если выживете, настанет самая основная и завершающая часть миссии —исполнение непосредственно задания. Тут уж вспомните, что там вещал инструктор, хотя можно и так догадаться — в бедную обреченную мишень подло тычется стрелка.

Тут уж и ежу понятно, что делать. Хотя придется попотеть, чтобы привыкнуть к управлению, но для истинного профессионала — это лишь дело времени.

Секретик! Чтобы пройти некоторые этапы с минимальными повреждениями, с самого начала нажмите поворот в какую-нибудь сторону и держите все время, правда очков вам за такую военную хитрость никто не даст. В целом игра довольно сложная и увлекательная, из тех, что хочется после конца пройти еще раз. А если учесть, что удовлетворение этого желания облегчается наличием паролей на все этапы, "Gunship" вполне можно отнести к разряду игр, которые становятся на длительный срок популярными среди самого массового геймера.

Susl off



СОНИКИАДА

Идем мы стадом. Эй, не зевай!
А ну, с дороги уйди!
И голым задом нас не пугай
И воду нам не мути!
(Дюна "Ежовая-Лажовая")

"Соник" — одна из немногих игрушек, которая не просто вписана в историю компьютерных игр, но и имеет свою, не менее интересную историю, которую я и собираюсь вам поведать... С чего все началось? Сначала было слово, и слово было у... не-не... лучше по-научному.

Сначала Земля была горячей, потом она остыла, и на ней появились динозавры. Динозавры вымерли, и на Земле появились люди. Среди людей выделились японцы, которым вдруг стало скучно, а все происходящее показалось слишком медленным. Тогда собравшись кучкой и почесав задумчиво репу, они придумали приставку SEGA, а к приставке игру "Sonic the Hedgehog", потом "Sonic 2", потом "Sonic Spinball" и пошло-поехало...

Таковы главные события в истории мироздания (хотя наш Великий Дракон, который, кстати, был свидетелем всего вышеперечисленного, считает появление 8-биток более значимым событием, но я с ним в корне не согласен!.. Только не вздумайте ему об этом сказать... испепелит и по ветру развеет. А еще столько в жизни не видел, например, бледного негра.

Тут я превращаюсь в старца с дубовой клюкой в руках, в льняной рубахе и лаптях на босу ногу.

— Точно не вспомню, но давненько когда-то, еще в Староглиняные времена, в одной весьма Пластилиновой Местности жил да был орел-мужчина. Правда, он не выговаривал некоторые буквы и цифры, да и работничек был... угу, вот именно. Вы мне напомните, я про него завтра расскажу, хорошо?

— А сейчас я все-таки перейду к Соникам, — тут я, то есть старик, достал одну ногу из лаптя и, почесав ей другую, продолжил.

— Какой русский не любит быстрой игры! Доказательством этого утверждения служит одна старая как мир русская пословица: "Тише едешь — дальше будешь... от того места, куда едешь!" Именно этой, врожденной склонностью к скорости, и объясняется популярность Соников на территории нашей родины. Но я в печали... Новое поколение — "переамериканизировано", забыло традиции, — завозмущался старец, нахмурился и замахал руками, рассекая клюкой воздух. — Все буквально молятся на файтинги (о... Купер на стуле заерзал... наверное, слово "файтинг" услышал). Я и сам не прочь иной раз разрядиться, начистив Шао Кану его наглое рыло, но это изредка и в плохом настроении. — Старик успокоился и занял прежнее положение, заодно почесав другую ногу.

— Я думаю, надо рассказать обо всех прелестях Соников (те, кому Соники и так нравятся, могут этот абзац пропустить). Во-первых, это общая добродушность всех Соников. Я ваще-то чувак не из миролюбивых, в случае чего могу такой комбат устроить, — снова взбеленился старик, засвистев клюкой в воздухе, — но и мне иногда надоедает это насилие. А вот в "Сониках" — ударил гада, а из него зайчик выпрыгнул или воробышек... такая прелесть! Тьфу... что-то я растрогался. Нет, давить, давить в себе эту сентиментальность. Во-вторых, как я и говорил, бе-

шенная скорость. Особо приятно это смотрится а "Sonic & Knuckles", где скорость сочетеется с траекторией, завязанной в добрый морской узел. И, наконец, е-третьих, это разнообразие. И не надо мне очки втирать, что мол бежишь себе прямо, дорога сама приведет. Не-е... Конечно а "Сониках" поиск секретов — это не смысл игры, как например в "Данки Конге", но и здесь можно а такие дебри залезть, что вле амберешься.

— Теперь, предположим, я аес убадил, что Сонихи — это круто. Тогда давейта оглянемся в прошпое и посмотрим, как же разанаался этот синий ежик.

Год 1991. "Sonic Tha Hedgehog". Соник появипся не свет и сразу стал визитной карточкой фирмы SEGA. (По правде говоря, Соник еще раньше появился на Mastar System, но настоящую жизнь он, вса-таки, обреп на Магадрайае). Конечно, это бып топько парвый шаг, и возможно на даннмй момент игра немного устарепа, но все-таки зто бмло хорошея начапо большого дела.

Год 1992. "Sonic 2". Пожапуй, это самая удачная игрушка из всех пяти "Соников" (зто мое личное мнание, некоторым, вообще, ни один не нравится, им бы вса морду друг другу бить да фаерболлами покидаться). Не знаю даже почему, наверно потому, что игра — нечто среднее между слишком пастрой третьей и слишком простацкой параой.

В этой части у Соника появляется кореш — писенок Майлс по прозвищу Тейлс, что значит хвостатмй, потому что у него два хвоста (этот писенок в детстве, наверное, спишком часто в Москве-реке купапся, а после такого не только аторой хвост вырастет, но н отвалиться что-нибудь может... уши, например). Вдаоем-то бегать завсегда веселее, но накоторым зто почему-то не нравится. Вот, иапример, есть у меня один знакомый (неранмй, видите ли, тип). Так он этого Тейлса терпеть не мог. Подстроит быаало, чтобы тот погиб, и радуется как ребенок. Я это вса к тому, что аыбирать, как бегать — Соником аместе с Тейлсом или кем-нибудь из них по отдельности — дело хозяйское и на сложность на влияет абсолютно. С одной стороны, писенок и выручить а трудную минуту может, асли умело научиться им улравпять (ой, я ж соасем забмл сказать, что им управлять со второго джойстика можно) и пользоваться его неуязвимостью. Так можно асех боссов а легкую а дугу скрутить. Но с другой сторонм, на бонусах он частанько спотмкается о всякую малость и теряет заветныа кольца (про бонусм я аам попозже расскажу).

Год 1993. "Sonic Spinball". Есть мнениа, что эта часть стоит особняком, и про нее надо рассказыаать отдельно, но я все же решился смашать ее с остальнмми. Ведь все присущее "Соникиаде" здесь есть: огромные этапы, скорость, сумасшедший доктор Роботник, невинные зверюшки и, а конце концоа, сам Соник (а застааке ам даже сможета увидать лисенка Майпса). Необычан топько путь достижения цели (под цепью я имею ввиду свержение деспотизма Роботника). Здесь Соник выступает а роли шарика для пинбопа. Ваше задача — управляя створками, не дать ежику саалиться а кипящую пвву ипи попасть между огромнмми шестернями. А в остальном это все тот же знакомый всем Соник.

Год 1994. "Sonic 3". Здесь создатепи разошпись не на шутку. Этапы — края не видно! Боссов а два раза больше, чем в любой предыдущей части, потому как помимо самого Роботника вам будут протиаостоять творения его шизоидного мозга.

В этой части у Майпса появляется возможность петать и ппавать при помощи своего хаоста, благодаря чему, играя писанком, вм практически не имеете прагред.

Появляются разновндности защитных попей. В самом парвом "Соника" было





только два поля, это временный "пофигизм" и защита от одного попадания. В третьей части одноразовую защиту списали за ненадобностью, зато появились огненное, магнитное и воздушное защитные поля. Все они предохраняют от пуль, снарядов, колючек и т.д. Огненное и магнитное, при попадании в водную среду, деактивируются, воздушное же дает возможность находиться в воде неограниченное время. Огненное защищает от огня и лавы. Воздушное и магнитное позволяют делать двойной прыжок (в смысле в два раза выше). Наконец, возможность магнитного (и это то, за что я его люблю больше всего) — притягивать кольца.

Вот заSNESцы всегда хвастают: "А у нас игры записывать можно!". Так вот Соник — наш козырь против такого аргумента (маленький, но все равно козырь). Поэтому, если вы уже далеко дошли, а мама или, не дай бог, отец нависли над вами, угрожая отключить питание вашей приставки, вы можете позволить им это и на следующий день спокойно продолжить недовершенное дело (но, к сожалению, это касается только владельцев "родных" картриджей, левота да "китайщина" на такое не способны).

Год 1995. "Sonic & Knucles". Ну... это воистину вершина ежовой эпопеи. Этапы еще больше, чем в третьей части. Появляется новый герой, ехидна Наклс. Точнее, он появился еще в третьей части, но там он был всего лишь шестеркой Роботника и был им корно предан. И вот Наклс начинает вести борьбу с доктором, поначалу мешая Сонику. Но потом, образумившись, все-таки переходит на сторону ежа. Разные судьбы — разные сценарии. Действительно, играя Соником и играя Наклсом, вы проходите игру по-разному.

Сам сценарий зависит от того, кем вы играете. Играть Наклсом проще, потому как у него больше возможностей, чем у ежа. Наклс умеет лазать по стенкам и парить, распустив свои иголки (гы... у нас в игре птица завелась, дэлтаплан называется), и наверное поэтому менее интересно. Вот если вы играете Соником, то вас напрягают по полной програмые, и сачкавы здесь делать нечего. По ходу игры развивается довольно интересный сюжет противостояния ехидны с ежиком. Но к концу игры их обоих объединяют узы товарищества и взаимопомощи. Когда израненный, контуженный Наклс отдает последние силы, чтобы помочь Сонику добраться до Роботника, а сам падает без чувств... Я чуть не расплакался. Это так трогательно... Нет, определенно, моя сентиментальность меня погубит.

По ходу дела. . Между прочим готовится к выходу четвертая часть "Соника". Поговаривают, что внешне она станет напоминать "Spot Goes to Hollywood", потому что вид на игровое поле будет изометрическим (то есть вид сверху и сбоку), а не привычный сониковский. Это придаст игре больший элемент трехмерности, но, боюсь, снизит скорость игры, что для Соника неприемлемо. Но не будем загадывать. Лучше один раз потрогать, чем сто раз услышать.

По ходу дела. . Игр, где Соник является главным героем, вышло уже огромное количество (на одном только Game Gear их штук шесть). Наилучшим же образом они реализованы на приставке Sega CDX (не удивительно, монастырь-то женский ... в смысле приставка-то 32-битная и на дисках). На новом сеговском Сатурне готовится трехмерный "Sonic X", а кроме него — есть еще "Sonic Fighting", это подобие TEKKEN или Battle Arena Tohshinden, но в качестве бойцов там выступают Соник, Наклс, Тейлс ... в общем герои "Соникиады". Я эту игру не видел, и даже приблизительно себе представить не могу, что это такое.

По ходу дела. . Чуть-чуть секретов.

Sonic The Hedgehog

Выбор стадии — дождитесь появления заставки и нажмите джойстик вверх, вниз, влево, вправо. Вы услышите музыку и затем, зажав кнопку "A", нажмите "Start".

Если пройти зону Green Hill быстрее, чем за 30 секунд, получишь 50000 премиальных очков!

Режим отладки. Этот прием работает только на картриджах ранних выпусков. На первом, заставочном, экране нажмите джойстик и кнопки в следующей последовательности: вверх, "C", вниз, "C", влево, "C", вправо, "Start". Затем нажмите и задержите "A". Если этот прием сработал, вы увидите строку букв и цифр. Тогда, нажав "B", вы войдете в режим отладки, в котором сможете перемещать Соника по экрану, замедлять его движение и приостанавливать игру.

Sonic 2

Шесть изумрудов

Нажмите вверх, вниз, влево, вправо, A и "Start" одновременно. Вы получите доступ к меню выбора уровня игры.

Меню выставления любых стадий. Зайдите в главном меню в OPTIONS (джойстик вверх и "Start"), выберите SOUND TEST и по очереди (секунд по десять) прослушайте мелодии номер 19, 65, 9 и 17, нажав кнопку "C". Затем нажмите "Start", и в главном меню, держа кнопку "A", опять нажмите "Start". Появится меню стадии.

Sonic 3

Когда на экране появится голова Соника, быстро и четко нажмите джойстик вверх, вверх, вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вверх, затем "Start". Появится меню выбора всех стадий.

Sonic & Knuckles

Если вы в конце первого акта первой зоны (MUSHROOM HILL ZONE, act 1) убьете босса на последней секунде (TIME 9.59), то вам в TIME BONUS дадут 100000 премиальных очков!

Sonic Spinball

В OPTIONS нажмите "A", вниз, "B", вниз, "C", вниз, "A", "B", вверх, "A", "C", вверх, "B", "C", вверх. Если все сделано правильно, услышите звук. Теперь вернитесь к заставке и, держа "A", нажмите "Start" — вы начнете игру на 2 уровне. Если же вы, держа "B", нажмете "Start" — начнете игру на 3 уровне, а держа "C" — на 4 уровне.



Вот таки[illegible] "Соники", при беглом взгляде. А теперь разложим их по частям.

Нечием с бонусов или так называемых секретных уровней. Они тоже развивались достаточно любопытно, хоть цель и оставалась всегда одной — добыть один из изумрудов Хаоса. Пройде семь бонусов, Соник получал семь изумрудов и возможность стновиться Супер-Соником (дле чего требовалось собрать 50 колец и прыгнуть). Тогда он сможет носитьсе с огромной скоростью и поплевывать на всех гадов, лотому что они будут лопвться от одного прикосновение.

В первоы "Сонике" бонусы — это вбстрактные постоянно вращеющиеся лабиринты, в конце которых и неходятсе изумруды. Во втором "Сонике" бонусы уже с зекосом под трехмерность…

— Да, развитие коыпьютерных технологий дает о себе знать, — ыудро заметил старик, просовывая палец ноги сквозь дырку в лапте, — здесь уже мало просто добежать до изумруда, надо еще собрать по дороге достаточное количество колец. Не собрали? "Фиг вам!" — ехидио скажет акран, и вы остенетесь без изумруда. В третьем "Сонике" уже две разновидности бонусов. Одни нз них "full 3D", то есть типа "ваще трехмерные", —тут старик смвхнул коыврв, укусившего его в беззащитный палец, —смысл которых добывать изумруды. Другие, что-то вроде копилки с призами, из которой вы будете вытряхивать их по одному, никогда не знае, каким будет следующий. Все проблеме в том, чтобы удержать в бонусе (после того, как вы соблазнитесь хапнуть) что-нибудь нз вытряхнутого. И, наконец, в "Сонике и Наклсе" целых три рвзновидности бонусов. В лервой, изумруды добываются так же, как и в третьей части, два остельных бонуса евлеютсе источником защитных полей, колец и жизней.

Это мы все об игровом моменте с выи рассуждали, а я был бы не я, если б не нвчал копаться е тоы, как это все реализовано. Я имею в виду грефику, ыузыку, ну и тоыу подобиый ентураж.

Нвчну с музыки. Моеыу сердцу старого ыелоывна эте теме наиболее близкв. Взгляды иа музыку у мене, конечно, сугубо специфические, поэтому если кто-то ыоих взглядое не разделеет, то е не обижусь.

— Итак, музыка, — старик достал из карменв глиняную свистульку, но увидев унылые лица слушавших его детей, положил ее обратно. — Ну какае может быть ыузыка на Сеге (не забыеайте, что хоть Сега и 16-битная приставка, но со звуком она работает только восьмибитным… пусть заSNESцы радуются, в этоы они нас обскакали), квк на дешевом 3D-Пашкином синтезаторе. Но кто, как не свма фирыв Сега может выжать из своей же приставки максимум ее возможностей. Наверное, поэтому мало найдется игр, способных поспорить в качестве музыки с "Сониквми".

Если звбыть, что существуют другие игрушки, кроме "Соников", то в целом лиднрующим в ллане музыки был бы "Соник Спинбол". Однако "Соннк 3" забивает его одной лишь мелодией с леденого зтапа.



— Все это, конечно, очень субъективно, поэтому с музыкальной темой я завязываю и плавно перехожу к графике, — пока старик это говорил, клюка его медленно вырисовывала на песке что-то очень похожее на женский силуэт, а на лице появилась идиотская улыбка.

Опомнившись, он быстро стер нарисованное и, покраснев, продолжил:

— Так что я могу вам сказать про графику? Конечно, Сега не допустит второго сорта. Поэтому все "Соники" — красочные и разнообразные игры, наполненные красивыми фонами и гадами. При том, что анимация в игре почти отсутствует. В споре по части анимации, например, с Джимом Соник не выдержал бы и одного раунда. Но во время игры, это на заметно, потому что при такой скорости вам плевать на пластику движения гадов. Главное, что все быстро и красиво.

Ну а теперь, чуваки, выдам вам напоследок парочку практических советов по игре.

Во-первых: если вы — тормоз, то вам и близко нечего [illegible] из "Соников".

Во-вторых: нет смысла собирать изумруды. То есть по сюжету это нужно, но на практике вам это не пригодится и даже, может быть, будет мешать. если вы соберете все изумруды и пятьдесят колец, а потом прыгнете, то вы, хотите не хотите, станете Супер Соником. При этом вы приметесь двигаться со скоростью нехилого сверхзвукового самолета, и все гады будут вам по фигу. Но при этом ваши кольца начнут потихоньку расходоваться, пока вы вновь на станете обычнмм Соником, без единого кольца в кармане и без неуяз-

По ходу дела...

ВНИМАНИЕ! От меня поступило предложение.

Хит-парад игр в журнале об играх — это естественно. Но в играх всегда присутствует и музыка. Так фиг ли не делают хит-парад музык в играх? Это надо исправить. Вот мой вклад в это правое дело.

Приблизительно так выглядит Топ-10 моих любимых музык из игр для Mega Drive

1 SONIC 3 (ледяной этап)
2 EarthWorm JIM 2 (на continue)
3 Streets of Rage (на заставке)
4 SONIC Spinball (в options)
5 SONIC Spinball (1-ый этап)
6 SONIC 2 (этап Cave)
7 SONIC Spinball (2-ой этап)
8 Streets of Rage (кады убьють)
9 Dune 2 (выбор "национальности")
10 EarthWorm JIM 2 (на заставке)

Теперь, чуваки и чувихи, дело за вами. Присылайте ваши хит-парады, только имейте ввиду, игра может и не нравиться вам. Вы даже можете ненавидеть ее, но если какая-нибудь музыка из нее вам понравилась, сознайтесь себе в этом и включите ее в хит-парад. И наоборот, не нужно присылать парады с музыкой, включенной туда только потому, что эта игра вам очень нравится. Также не обязательно присылать парад из 10-и пунктов. если у вас только три или вообще одна любимая музыка, лучше одну или три и прислать. Не стоит также присылать больше 10-и, потому что это усложнит составление итоговогового вого тьфу заговорился хит-парада



вимости. Ну кому это нужно? Никому!

Идем дальше...

В-третьих: по ходу игры старайтесь искать обходные пути. Например: если вы увидите платформу вне генеральной линии партии... э-э, в смысле, игры, постарайтесь попасть туда тем или иным способом. Скорее всего, эта платформа приведет вас в более злачные места, нежели обычная дорога.

В-четвертых: при борьбе с боссами, особенно финальными, главное не торопиться (не путайте слова "торопиться" и "делать быстро"). Обождите... даду-даду-да. То есть подождите, присмотритесь — как он себя ведет, все время прикидывая, где у него слабое место. Естественно, это место не должно быть покрыто колючками, изрыгать пламя и молнии. Приведу только один пример на базе финального босса второй части:

Это огромное стальное яйцо, с руками и ногами. На первый взгляд оно практически не уязвимо. На самом же деле этот босс прост до истерики. Уворачиваясь от него самого и его рук (он прыгает на вас, а потом кидается руками, как это ни глупо звучит), ловите момент. Когда босс приземляется или отталкивается от земли, он приседает, и для вас становится доступна часть его брюка. Это-то и есть его слабое место! Бейте! Бейте, гада!

Наконец, последний совет, самый главный. Собирайте кольца. При грамотной игре, можно в среднем набирать по жизни за этап. Повторяю: в среднем! К концу собирается приличная сумма, если прикинуть. Например я, не напрягаясь, прихожу к боссу третьего "Соника" с 24 жизнями в кармане, это не считая continue. По-моему, этого достаточно, чтобы замочить старого маразматика Роботника. Или вот как можно поступать во втором "Сонике" на первом этапе. Собираю 200 колец и жизнь. Захожу в бонус. Выхожу из него... и снова улыбаюсь. Объяснить? Я снова собираю 200 колец и жизнь. Получается шесть новеньких, не пыльных жизней только за один этап. А вы говорите — коды! Наверное, напоследок надо бы выдать парочку советов и по "Спинболу". Но мне нечего сказать. Просто старайтесь не упустить Соника, а остальное само пройдется.

На сем я заканчиваю свое повествование о "Соникиаде". Надеюсь, вы не сильно зевали, пока читали эту галиматью. Я пытался рассказать все, что знаю, и может что-то и пропустил. Ведь это действительно великие игры, что бы там ни говорили их противники.



Mickey Mania

Привет, чуваки. Хотите, я расскажу вам сказку... расскажу вам сказку... расскажу... Наверно пластинка потрескалась. Придется поставить другую.

Итак, когда человек хочет сказать, что скоро сойдет с ума, он может выразить это чем-то вроде: "Вот оденусь в костюм Микки Мауса, стану посреди Красной площади и заору дурным голосом: "Плуто, ко мне!". В медицине такой случай описали бы в строке "диагноз" и назвали бы "Mickey Mania".

Как вы и поняли, это все шутка или, так сказать, вступление. Но игра такая действительно есть, и действительно она многих просто свела с ума, так что давайте перейдем непосредственно к ней.

Да возрадуются все поклонники Сеги, ибо "Mickey Mania", выпущенная в формате SNES — это лишь убогое издевательство над этой одной из самых красивых и самых богатых профессиональной анимацией игрушек (в анимации с ней может поспорить разве что Вовка Джим, но это мое личное, субъективное, мнение, и я его никому... почти... не навязываю). Поэтому я взялся рассказать вам именно о Сеговском варианте, дабы никто не сказал: "Ромик подсовывает нам второсортные продукты". Так что я буду предельно честен и скажу, что есть еще вариант игры на Sony Playstation, и уж она-то даст двум предыдущим фору во всем (на диске с игрой есть даже рэперовские песенки в исполнении Минни, Дональда, еще кого-то и, естественно, самого Микки. Это, конечно, не Mc Hammer, но все равно приятно). Но Playstation пока слишком круто для нас, у нас от этого зубы болят, а я как обычно отвлекся...

Итак... "Mickey Mania" — продукт совокупления двух компаний, Disney Software и Sony Imagesoft. Поднапрягшись, они впихнули в два мегабайта памяти сеговского картриджа: во-первых, профессиональную анимацию художников студии Диснея (это вам не Лулу — ангел цветов), во-вторых, музыку, которая может уступить лишь мелодиям в "EarthWorm JIM", и звуки, достаточно классные, чтобы соревноваться с кем угодно, и которые так безжалостно изгажены в SNESовской версии.

Сюжет "Микки Мании" — этакий экскурс в историю жизни Микки Мауса с его рождения и до наших дней, позволяющий вам помочь мышонку пережить все приключения, свалившиеся ему на голову. Чтобы ваши усилия не пропали даром, вам придется показать виртуозное владение джойстиком и тараканью реакцию

Название тоже дано неспроста. Игра прямо-таки кишит Микки Маусами, потому как Микки решил отправиться по мультфильмам о самом себе, чтобы самому себе помочь. Поэтому на экране вы частенько будете видеть сразу двух Микки (одного — которым вы управляете, второго —того, которому типа все можно). В такие моменты не стоит теряться. Если вы запутались — какой из них какой, попробуйте нажать прыжок, и тот, который прыгнет — ваш. Если ни один не прыгнул, проверьте, подключен ли джойстик или не смотрите ли вы какой-нибудь диснеевский мультфильм. Если же прыгают оба — отодвиньте зеркало от телевизора.

Ну, вот, опять заговорился. Вы меня в следующий раз останавливайте. Хорошо? А теперь в путь, все остальные инструкции получите по прибытии на место.

Вы, наверное, знаете, что почти у всех мультипликационных персонажей, кроме людей, на руках по четыре пальца. Это все из-за того, что так проще рисовать. Так вот если раньше вы на это не обращали внимания, то сейчас вам придется по этому поводу расстроиться. В игре жизнь это рука Микки Мауса с его пресловутыми четырьмя пальцами, и каждый раз, когда кто-нибудь будет вас задевать, рука будет загибать один палец (как в боксе при отсчете нокдауна, только наоборот, там от одного до десяти, здесь четыре... три... два... один... и нокаут).

Все началось в 1928 году, меня тогда еще не было, но мне дяденька из телевизора рассказывал. В том году вышел самый первый мультфильм про Микки Мауса. Назывался он "Пароходик Вилли".

Я его видел очень давно и всего один раз, поэтому с трудом припоминаю, про что там.

С него и начинается игра.

Сюжет первый. Пароходик Вилли (Steamboat Willie).

Вы на борту парохода, меланхолично капает дождик.



Повторите у себя такое же сочетание звуков, поставьте карандаш на EXIT и долго ждите, пока компьютер чирикнет.
После этого начинайте игру. Вам предложат выбрать любой этап

На палубе стоит какой-то козел и валяется мусор (не милиционер, а настоящий мусор). Вскоре вы находите второго Микки Мауса за штурвалом. В этот момент он замечает чего-то впереди и убегает влево — вот вам приблизительно в ту же сторону.

Уровень очень простой, поэтому дам только лару советов. Во-первык, не связывайтесь с толстым капитаном, пока он не перейдет через разводной мост (кстати, чтобы мост опустился, надо позвонить в четыре колокольчика на втором этаже), старик еще пригодится в качестве батута. Когда он встанет рядом с ящиками, через которые вы не можете перебраться, закидайте его камнями, собранными именно для этого. Дальше с капитана на ящик и так далее. Во-вторых, с попугаев (если бы вы знали, как они мне Яго из Аладдина напоминают) можно залезть в такие места, куда просто твк не попадвшь.

Сюжет второй. Сумасшедший доктор (Mad Doctor).

Мрачный замок с огромным количеством подземнык кодов, населениык ожившими скелетами, огромнмми летучими мышами с драными перепончатыми крыльями, пауками и самим доктором-психом.

Некоторме скелеты, когда еще были иаделенм плотью, работали летчиками — камикадзе. Вот и сейчас они прыгают откуда-то сверху, кидают в вас черепа и разлетаются на шесть костей. Странно, я думал в человеческом скелете гораздо больше костей (кстатн, программисты, переводя игру в формат Playstation, решили, что раз приставка круче, то и костей должно разлетаться больше).

Но скелеты это не единственная проблема по пути в казематы доктора. Дорогв сама по себе не подарок. Вам придется екать с бешеной скоростью на телеге, а над головой и под ногами будут проиоситься пилы и бревна с шилами. Дорога будет иногда лрерываться, а твлега падать в кипящее масло, тут вам иа коду надо будет перепрыгнуть на другую... если успеете.

Кстати, в самом начале этого отрезка пути постарайтесь среди пил засечь жизнь и в следующий раз можете попробовать ее взять... опять же, если успеете.

После телеги придется спускаться по ступенькам на краю башни. Ступеньки старые и могут осыпаться, так что особо не медлите. Кроме того, какой-то идиот кидает сверху бочки, и они весело скачут вниз, то есть к вам. Причем с гораздо большей скоростью, чем ваша. Впрочем, они достаточно низки, чтобы нельзя было через них перепрыгнуть.

Миновав эту башню и сделав финишный рывок, вы оказываетесь у башни доктора. Чтобы добраться до ее верка, воспользуйтесь лифтом, по лути уворачиваясь от костей скелетов-летчнков. В тек, которые стоят на этажах, кидайте камни, не дожидаясь того, как они станут швырять в вас черепа. Доекав до этажа лаборатории доктора, не торопитесь. Попробуйте выйти из лифта и потом снова войти. Что будет!.. Что будет!..

А вот не скажу! Пусть это будет приятнмм сюрпризом.

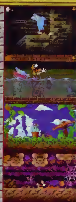
И вот вм в лаборатории. Дверь в подсобку, в которой сидит доктор, закрыта на амбарный замок. На стенак какие-то краны с разноцветными кимикатами, склянка и примус.

Что двлать? Ну, встественно — смешать всю кимию воедино (смотрите, чтобы в глаза ие попало, а еслн попадет — промойте холодной водой) и вскипятить ве на примусв. Такой бабак будет! И дверь сломвется.

Во время смешивания химикатов можно поэкспериментировать с цветами. Например, если смешать синий с красным, получится нежно фиолетовый, а синий с зеленым дают бирюзовый (для получения желтого смешайте красный с зеленым). Хотя все это не обязательно, все равно в конце концов получится безобразнмй серый цвет.

Ну вот и он — сумвсшедший профессор. Бейте, бейте его всеми возможными способами, при надобности запрыгивая на выступм, дабы убвречь себя от соприкосновения с раскидываемммм доктором пробирками.

Когда он растеряет все пробирки и станвт судорожно молотить воздух



руками, можно с чувством выполненного долга идти дальше, пока не встретите верного пса Плуто (что он там делал, до сих пор не пойму.
Предположим, был пойман доктором для своих антигуманных экспериментов. Наверно хотел вживить в мозги Плуто мозжечок пьяницы, и пес начал бы ходить по комнате и орать дурным голосом блатные песни).
Тьфу... опять отвлекся. Я же просил меня останавливать, если расфантазируюсь. Ну ладно, короче второй уровень мы прошли.

Сюжет третий. Охотник за посями (Moose Hunter).



Если у вас есть знакомый брокер, то покажите ему это место в игре, и он будет радоваться как ребенок. Дело в том, что на бирже, если кто-нибудь из работающих там просчитается и потеряет те деньги, которые куда-то там вложил, то говорят "он словил лося" (от английского "lose" (терять) похожего на наше "лось"). В этом этапе вы наловитесь лося сполна, пока научитесь вовремя прыгать ему навстречу, чтобы перелетать через него. Следите за Плуто. Он все-таки собака, и будет вам подсказывать, когда лось приблизится, вставая в охотничью стойку.
Кроме лося, вам будут мешать падающие здоровые булыжники и ветки, но увернуться от них — плевое дело.
Вообще-то нужно всего лишь найти Микки-охотника, но после того, как вы его найдете, беспристрастная надпись хладнокровно сообщит вам, что вместе с ним вы нашли и лося, и теперь вам придется делать от него ноги.
Не останавливаясь и стараясь не спотыкаться о торчащие повсеместно камни, собирайте яблоки, кем-то заботливо раскиданные по земле. В яблоках какая-никакая влага есть, а без воды Микки не сможет быстро бежать, а это чревато близким знакомством с лосиными рогами.
Если вам удалось пересечь финишную прямую — вы молодец, но вы прошли только половину игры, причем самую легкую.
Внимание, народ! Разрешите наш с 3D-Лашней спор. Внимательно посмотрите на сообщение после этого этапа и напишите нам, увеличивается ли оно или это 3D-Лешин глюк.

Сюжет четвертый. Унылые привидения (The Lonesome Ghosts).
Давно покинутый жителями дом, кишащий призраками людей, ушедших из этого бренного мира, и весь покрытый мерзкой паутиной. У-у-у! Страшно? Мне тоже нет. Тем более, что призраки при жизни были вполне веселыми людьми, вовсе не унылыми, как утверждает название, и обладают добродушными лицами. Хотя окружающая обстановка достаточно мрачная. Например в подвале: кромешная тьма и постоянно протекающие водопроводные трубы, кем-то небрежно перевязанные носовыми платками в месте подтека. Но главная пакость — лестницы, мгновенно превращающиеся в скользкую горку, как только вы зайдете дальше ее середины.
Выйдя из подвала, Микки попадает в комнату, кем-то периодически затопляемую водой (не удивительно, раз у них там трубы протекают). Добирайтесь до конца на бочках. Если почуете, что ваша тонет, перепрыгивайте на следующую и дуйте дальше, стараясь не натыкаться на призрак лодочника (идиот, в доме на моторной лодке катается). Чтобы вода ушла, нужно коснуться левой границы экрана. На этом в общем-то все сложности и кончаются.
О секретах. В самом начале, когда войдете в дом, попытайтесь перепрыгнуть через вторую яму и прыгнуть в третью, а в конце подвала, когда будете проходить по обваливающемуся мосту, на последней доске провалитесь и держитесь левой стенки.
О корках. Обратите внимание, когда входите в дом, то с улицы у дома стенка с дверью есть, а изнутри стенки нет, парадокс. Но на то он и дом с привидениями.

Сюжет пятый. Микки и еще кто-то (Mickey and the Banstalk).
Не уровень, а рай... на первый взгляд. Вечно голубое небо со снующими по нему бабочками, зеленая травка, утренняя роса собирается в капли и стекает по листьям. Знали бы вы, как эти бабочки вас достанут к середине этапа, но пока они особой проблемы не представляют.
Как там говорят? Построить дом, посадить дерево и вырастить сына. Ну дерево не дерево, а цветок вам вырастить придется, тем самым совмещая два последних пункта смысла жизни. Затем по цветку все выше и выше к водоему. А там, где водоем, там и комары. Причем их даже прихлопнуть нельзя, так что придется уворачиваться.
После лужи под землю в царство жуков-пофигистов и личинок в подгузниках, которые будут сыпаться горстями с потолка, остервенело



Чуваки, в игре есть Бонус...
Где он, я не знаю, но есть он там точно.
В доказательство вот картинка из него.
Кто найдет, получит карамельку Чупа-Чупс, развернутую лично мной.

рассекая воздух всеми четырьмя руками... или ногами... в общем, конечностями. Но на самом деле это логово здоровой паучихи, от которой вам и придется удирать, сверкая пятками, когда вы до нее доберетесь. Вообще-то у паучихи восемь ног, наверно поэтому и бегает она так быстро. Чтобы она вас все-таки не догнала, прыгните на божью коровку, мирно спящую неподалеху. Она испугается и втопит так что... ну, в общем, очень быстро.

Вот вы снова на свежем воздухе. Побродив еще немного, вы окажетесь на обеденном столе, где жуки, страдая бездельем, занимаются откровенной фигней. Словами это не передашь, это можно только самому увидеть.

А как встретите второго Микки Мауса, катающегося на пробке, знайте, что вы прошли пять этапов, и впереди вас ждет самое сложное испытание, которое в любом случае станет последним (гаснет свет, и в темноте слышится чей-то злобный хохот).

Сюжет шестой. Принц и нищий (The Prince and the Pauper).

В самом начале вы сможете вдоволь накачаться на качелях или, вернее, на люстре. Я иногда очень подолгу этим развлекаюсь, думаю и вам понравится. Потом вы попадете в старинную библиотеку, где будете безжалостно топтать шедевры мировой литературы и научные труды великих философов (по-моему, это кощунство, но простим мышу его серость).

Чем дальше, тем сложнее дорога. Стены замка будут пытаться раздавить вас. Выйдя, вероятно на другую, но очень похожую на ту, которая была во втором уровне, башню, вам придется уже карабкаться вверх, подгоняемому пламенем, наступающим снизу. Сверху будут сыпаться колючие ядра, но зато не будет назойливых летучих мышей. Даже дойдя до вершины башни, вы не будете в безопасности, наоборот вас ждет испытание гораздо сложней предыдущего. Снова внизу огонь, постоянно облизывающий своими языками ваши пятки. А вы должны карабкаться вверх по полкам, на которых вас терпеливо дожидаются арбалетчики и метатели ножей. Их, кстати, вы впервые увидите еще в библиотеке, и с тех пор они будут встречаться повсюду.

Итак, вы из последних сил делаете последние прыжки. И вот когда пламя уже почти настигает вас, вы выпрыгиваете на самый верх. Фу-у! Здесь можно чуть-чуть отдохнуть и подождать, когда биение сердца превратится из гудения в более-менее равномерный стук. Вы стоите на финишной прямой, последний рывок, и вы в приемной главного босса.

Но, взглянув на него, вы каким-то внутренним чутьем осознаете, что своими камушками вы не причините ему никакого вреда. Поэтому надо найти у него уязвимое мягкое место. Ну какое мягкое место? Сидоров, МОЛЧАТЬ! Хотя... твои мысли, Сидоров, верны. Именно оно... Э-э... то, что ниже спины, но выше ног. Именно этим местом Пит (кстати, босс не кто иной, как сам старина Пит, а мы знаем, что он большой любитель пожрать, и знаем, каких размеров у него это место, поэтому попасть под него — все равно, что попасть под пресс) будет пытаться вас раздавить. И именно под это место нужно будет подставлять доски с шипами, которые падают к вам сверху.

Вскоре доски перестанут падать, а под потолком появится "побалда" на цепочке и два рычага, с помощью которых можно будет бить Пита побалдой по морде. Чтобы до них достать, постарайтесь запрыгнуть на меч, который Пит будет кидать в вас, в тот момент, когда он (меч) воткнется в стену.

И вот завершающий удар, толстяк в нокауте. Микки снова вышел победителем, а вы в очередной раз доказали себе, что вы крутой геймер.

Вот такая она "Mickey Mania". Играйте, балдейте, а в случае чего — пишите.

Пакедова, чуваки.

Еремин Роман

(Спешал сенкс ту 3D-Пашне).

Quack Shot



В кромешной тьме появился слабый огонек. Кто это? Разгорается факел, и мы видим знаменитого селезня Дональда в довольно жуткой пещере. Что понадобилось ему в таком страшном месте? Да то, что заставляет сниматься с насиженного гнезда всех великих авантюристов и путешественников — затерянный клад. Впереди чудится слабый желтоватый отблеск: ЗОЛОТО! Дональд уже готов нырнуть в огромную кучу драгоценностей, но неожиданно проваливается в ловушку (мне такие кошмары постоянно снятся)...

Так начинается великолепная игра "Quack Shot", отличная бродилка для детей и взрослых. Эта игрушка заставит вас немало посидеть за приставкой. Помните, как она началась? Так вот, игра совсем не об этом. Дело в том, что однажды Дональд нашел карту, на которой показано место настоящей карты, на которой указано место сокровищ, которые спрятал Джек. Уф-ф-ф! И так хлопот не оберешься, да еще за нашим героем подглядывал бандит из банды Пита. Конечно, он тут же наябедничал своему шефу. И теперь его банда будет мешать и вредить нашему герою по всему свету. Бесстрашный Дональд прощается со своей любимой Дейзи и, прихватив с собой племянников, отправляется на поиски клада.

С самого начала игры на вашей карте есть только три этапа: Дакбург, Мексика и Трансильвания. В начале Дональд должен побывать в Дакбурге. Кроме бандитов Пита на него нападают из урн похожие на гармошки гусеницы и кидаются из окон горшками горожане. Чтобы Дональд не скучал, птицы старательно бомбят его осиными гнездами, и даже трусоватые черепахи одели боксерские перчатки. Конечно, можно с ними всеми повоевать в удовольствие, но есть одна маленькая хитрость: соберите весь перец на балконах домов. Уж я и не знаю, как и куда Дональд эти перцы употребил, только после этого он мчится с бешеной скоростью, сметая на своем пути всех врагов. В конце этапа поставьте флажок и улетайте из Дакбурга в Мексику.

В Мексике героя радостно встречают давно не бритые кактусы, которые при виде Дональда разлетаются на несколько маленьких кактусят. Зыбучие пески мечтают обнять вас покрепче и затянуть поглубже. А банда Пита выслала сюда не только своих головорезов, но и наставила массу маленьких адских машинок, которые плюются огнем. Не стреляйте в них: они же-



лезные и на ласку нечувствительные. Лучше их перепрыгивать и резво от огня уходить. Этап Мексики разделен на два уровня. Дойди до конца первого, поставьте флажок и улетайте оттуда. Пока здесь больше делать нечего.

Следующей вашей миссией будет Трансильвания. Наш смелый Дональд не боится ничего, даже летучих мышей, которых на этом этапе полным-полно. Да и привидений хватает. Жуткая атмосфера, но куда не забредешь в поисках сокровищ. Купаться на этом уровне не рекомендуется: прикосновение к воде означает мгновенную смерть. Дойди до конца, не заходите в дом. Поставьте флаг и улетайте поскорее из этого страшного места. Летим назад в Дакбург, где старый пес даст ключ от пирамиды. Теперь можно снова перебираться в Мексику. Да ведь на одном бензине для самолета разоришься! Скорее бы найти эти чертовы сокровища, да обернуть их в звонкую монету.

В пирамиде полно всяких огоньков, которые хотят вас чуть-чуть подпалить и здорово поджарить. Есть и летающие кирпичи (удивили! У нас на каждой стройке таких полно). Стрельните в кирпич и можно смело на него вставать. В комитет по встрече входят фараончики, которые кидаются огнем. Кстати, кроме летающих кирпичей, есть и шипастые, мечтающие пришпилить к земле нашего Дональда.

Не стану описывать все достопримечательности этой пирамиды. У вас будет отличная возможность зажариться на огне, напороться на шипы и так далее. В некоторых местах передвигаться можно только на брюхе, скольжением. Дойдя до самого конца этапа, вы встретите своего друга Гуфи, который по старой дружбе даст вам записку с надписью "Солнце-Луна-Звезда" и красную присоску. Теперь наш отважный селезень может залезать на высокие стены. А взбираться на них нужно так: стрельните по стене присоской, запрыгните на нее, опять стрельните по стене присоской, запрыгните на нее и т.д. Вернитесь к выходу, вызовите самолет и летите снова в Дакбург. Там и напрягаетесь.

С помощью красной присоски залезьте на стену справа, продвиньтесь еще немного правее — это вторая часть Дакбургского этапа. Вы оказываетесь на крышах, где нет ни одного Карлсона. Ни в коем случае не спрыгивайте с крыш: чаще всего внизу вас ожидает смерть. Продвигайтесь как можно дальше вправо. Здесь есть новый враг — громкоговоритель. Он издает звук, который очень неприятен селезню. Покончив с крышами, вы должны прокатиться по проводам электросети. Катаясь на колесике, нужно дойти до конца, и Винт даст новое оружие — пузыри жевательной резинки. На проводах Дональда поджидают токи высокого напряжения, их нужно избегать. Не играйте, дети, с электричеством. Быстро прыгайте с одного колесика на другое — и пузыри у вас в кармане.

Теперь предстоит дорога обратно к флажку. Отгадайте, что мы делаем? Правильно, опять летим. Летим в Трансильванию. Зайдите в дом и с помощью пузырей разбивайте кирпичи и бочки, которые стоят на вашем пути. Не ссорьтесь с призраками: их невозможно убить, поэтому не тратьте на них лишнее оружие или проценты жизни. Опасайтесь мумий, вылезающих из саркофагов. Вот их можно убить, потому смело стреляйте в забинтованную рухлядь. Зеленая жижа, находящаяся в бочках, тоже серьезный противник. Как только разобьете бочку, тут же прыгайте, потому что там может оказаться эта зеленая ползучая тварь. В доме очень много комнат и далеко не все сухие. Вы накупаетесь в воде, причем к всеобщему удивлению Дональд в ней еще более неуклюж, чем на суше. Вам придется лезть по стене вверх, при этом вторая стена приближается и может сплющить Дональда, как прессом, и бродить по бесконечному коридору. Не хотите? Тогда плюньте на это дело, просто подойдите к девяти кирпичам и разбейте их пузырями. Средний кирпич не поддастся. Встаньте на него, и он поднимет вас наверх, где находится дверь.



Во втором коридоре, наоборот, кирпичи надо не разбивать, а использовать в качестве ступенек и с помощью присосок залезть в проход в потолке. Осторожнее в коридорах: там вам будет мешать большое привидение, которое разлетается на множество привидений маленьких. Ничего, мы ребята храбрые и с привидениями разберемся. Еще немного хлопот по дороге, и нам гостеприимно улыбается сам граф Дракула. Он летает и пускает летучих мышей. Стойте всегда под ним и, когда Дракула раскроет свой плащ, стреляйте в него пузырями. Несколько ударов — и босс побежден.

Наша карта засветилась новыми достопримечательными местами: Южный полюс, дворец магараджи, Египет и корабль викингов. Держим курс в Азию, к магарадже.

Наверху вы увидите еще одну дверь и узкий проход к ней. Проползите, а точнее, проскользните в нее. Еще одна комната. Идите вправо, убивая факиров, до правого коридора. Там будет беситься черепаха. Подпрыгните в проход наверху, где висит портрет слона (зверь зверем, а портреты заказывает...). Приготовьте нежную душу Дональда к самому худшему и заходите в дверь. Перед нами, дети, тигр. Да не простой, а королевский, стреляющий, к тому же, огнем из рта (тоже перца наелся). Убейте тигра пузырями. Тактику прохождения босса вы найдете сами. Скажу только, что нужно почаще приседать и, когда босс залезает наверх, стоять под ним. Немного ловкости — и тигр побежден. В награду принцесса даст вам хрустальную каплю. Летите с каплей в Египет.

В Египте остерегайтесь песков. Из них вылезают плохие ребята и могут нашему селезню здорово накостылять. Хотя вообще-то уровень не очень трудный, и Дональд запросто может дойти до его конца живым. Если повезет. Поставив флаг, откройте пирамиду с помощью хрустальной капли. Внутри пирамиды шумно и жарко, как в аду. На Дональда обрушится огонь со всех сторон. Но смелость и отвага преодолеют все препятствия. В самом начале первой комнаты, поднимаясь по лестнице, стреляйте вправо и забирайтесь на-

Кроме обычных врагов, есть новенький — факир с дудочкой. Он стреляет в нашего героя гипнотизирующими нотами, а из корзинки выбирается змея и кусает Дональда. Этого музыканта можно заткнуть на время тремя присосками. Попробуйте, кстати, этот прием на каком-нибудь неинтересном концерте. Но за последствия будете отвечать сами. Поставьте флажок и заходите во дворец. Поболтав по душам с принцессой, можно пройти в лабиринт. В здании полно дверей, и вам нужно будет правильно выбрать путь. Сразу в начале лабиринта стоит бандит. Ну так стрельните в него присоской и спускайтесь вниз. Заходите в дверь, которая тут находится. Прибейте дудочника и лезьте по стене. Тут будет стоять еще один бандит Пита, который "подарит" вам мороженое, а за ним находится дверь. Войдя в эту дверь, вы окажетесь в новой комнате. Идите налево и перепрыгивайте двери. Дойдите до стены и залезьте по ней.

Оружие Дональда Дака:

Первое — **присоска**. Подзарядки не требует, вечная.
Второе — **кукуруза.** Сильное оружие, бьющее точно в цель. Берешь одну кукурузину, дает 5 зарядов попкорна, но эти пять патронов выстреливаются за раз.
Третье — **пузыри.** Тоже мощное, но, увы, не вечное. С помощью пузырей можно пробивать некоторые кирпичи и бочки.

В паузе в правом нижнем углу есть три опции. Верхняя — применить предметы. Средняя — посмотреть предмет. Нижняя — удалиться с уровня, находясь у флажка. Как использовать предметы: наведите курсор на предмет, нажмите "C", выберите верхнюю опцию и снова "C". Это нужно делать, находясь вплотную у двери, льдинки или трюма.

Quack Shot

верх. Дональд пройдет через потолок и окажется в секретной комнатке. Но, взяв призы, не торопитесь спускаться: стреляйте влево в стену и поднимайтесь еще выше: этим вы намного сократите себе путь. В узком коридоре бегите быстро, как только можете, потому что сзади накатываются огненные шары. В конце этого длинного коридора вас ждет облом, точнее обвал, вернее… В общем, когда будете падать вниз, поторопитесь нажать джойстик вправо, иначе Дональд перестанет быть уткой-путешественником, а станет уткой жареной. В стадии, где внизу бушует огонь, не стойте долго на бревне. Только первые бревна крепкие, остальные под тяжестью тела Дака падают, и он с ними тоже. Немного терпения и ловкости — и наш герой оказывается в комнате, где опускается потолок. Отдыхать, писать завещание и молиться — некогда. Чтобы он героя не раздавил, нажмите поочередно символы: солнце, луна, звезда. Подойдите к нужному символу, встаньте на него и подпрыгните. Если все получилось хорошо, то потолок поднимется, а Дональд получит факел. Затем, в духе Индианы Джонса немного покатавшись на тележках, вы окажетесь на выходе.

Кстати, вам не кажется, что Дональд Дак именно на Индиану Джонса и похож? По-моему, просто вылитая копия, особенно нос и оружие.

Теперь летите на Южный полюс. Здесь уже новые враги — пингвины. При приближении Дональда они сшибают его, прокатываясь пузом по льду. Тоже мне, пернатые друзья… Кстати, непонятно, на чьей стороне создатели игры: бандиты и птицы в теплых шубах, а бедный Дональд босиком. Птицы не только умудряются летать в этих шубах, но и нашли новое оружие, и аккуратно сбрасывают на героя бомбы.

Тем не менее этап совершенно не сложный, и поэтому пройти его не составит труда. Дойдя до конца и поставив флаг, используйте факел, чтобы растопить лед и получить ро[illegible]

ПРИЗЫ:

Шляпка — это жизнь, самый ценный приз, который очень нужен, но встречается редко

Жареная курица — пополняет все проценты

Мороженое в вафельном стаканчике — пополняет 10 процентов жизни

О **кукурузе** написано чуть выше, а **мешочек с деньгами** дает вам очки

Еще один крайне нужный приз — это **перец.** Возьмите пять таких перцев, и Дональд помчится с бешеной скоростью

Летите на корабль викингов. Здесь встречаются старые знакомые — бандиты Пита, птицы и привидения. К ним присоединились викинги в бочках, стреляющие из лука. Убивайте бочки пузырями, и викинг сам помрет, к тому же в ряде бочек есть призы. Некоторые доски палубы дряхлые, поэтому стоять на них долго не рекомендуется. Иначе Дональд и крякнуть не успеет. После легкой прогулки по палубе предстоит не менее бурное веселье на мачтах.

Высоты не боитесь? Тогда вперед! Немного постараться — и вы дойдете до старого викинга. Старик предложит Дональду выгнать привидения с корабля, за что готов расстаться с книгой, где указано место клада. Поставьте флаг и подойдите к трюму. Используйте рог, чтобы открыть трюм и заходите внутрь. В самом начале спуститесь вниз, стрельните присоской вправо, подпрыгните и нажмите вправо. Дональд пройдет сквозь стену и найдет призы. Взяв их, вернитесь, залезьте по лестнице и идите направо. Спуститесь вниз по лестнице и прыгните влево, пройдите через стену и зайдите в дверь.

Дональд попал в тяжелую ситуацию с викингом-шкафом 10x20. Но на самом деле его ужасный вид совершенно не угрожает жизни Дональда. Встаньте на середину, возьмите кукурузу, стрельните в викинга и пригнитесь: он перепрыгнет через вас. Еще выстрел — и снова на пол. Продолжайте процедуру до тех пор, пока босс не загнется. Поговорите со старым викингом, и он даст зеленую присоску. А книгу зажмет, жадина. Правда, книги у него и не было, он натянул нос доверчивому селезню: за ней нужно отправиться в знакомые ледяные пустыни.

Теперь Дональду предстоит продолжить свои приключения в Антарктиде. Идите вправо — и окажетесь в другой стадии. Дональду препятствует обрыв. Но и враги иногда могут быть помощниками. Стрельните вверх в пролетающую птицу и повисните на присоске. Управляя птицей, преодолейте препятствия. Навстречу будут лететь другие птицы, столкновение с которыми очень неприятно. Подзамерзнув в полете, Дональд весело прыгает по льдинам. Опять пингвины мешаются на вашем пути, а касатки выпрыгивают из прорубей и кусают [illegible]ака за лапы. Осторожно перескакивайте с льдины на льдину. Дойдите до конца, и вам откроется новая стадия, где надо ломать ледяные кирпичи с помощью пузырей. Разбейте у стены справа, где стоят четыре кирпича, два верхних, нижние расколотить [illegible] нельзя.

Quack

потому что они прозрачме. Спрмгните вниз, и вы окажетесь под ледяной землей. Супер Пит будет мешать вам пройти. Снова новме противники нарисоаались — моржи. Подождите, а какие моржи? Они же на Северном полюса, а мы сейчас на Южном! Программистам — двойка по географии и пятерка за жульничество, а нам от этих моржей — польза. Моржи могут своими бивнями рассекать ледянме блоки, и Дональду не придется тратиться на жвачнме патронм. Лезьте аверх, все вмше и амше, гда будет куча ледянмх кирпичей. Разбейте их асе и получите книгу. Не спешите радоваться, еще не асе кончилось. Злой Пит захватил в заложники трех маленьких утят, вашнх ненаглядимх племянников, и требует взамен книгу. Ничего не поделаешь, придется вернуть находку. А племянникам наверняка достанется на орехи, чтобм не мешались под ногами.

Предпоследний этап — лес. Эти, казалось бм, непроходимые джунгли заселенм кучами змей, которые ползают и пмтаются вас ужалить. Здесь вам придется покататься на птицах, хак в снежном этапа, и вспомнить прогулки на тележках. Вставай, иди, гудок зовет! И мм приходим... Прааипьно, на завод. Графнка здесь похожа иа завод из Чипа и Дейла II а аерсии Dendy. Вам надо будет попрыгать по платформам, которые то расходятся в разнме сторонм, то собираются. И так раз за разом. Следующая стадня — профсоюзное собрание почти асех арагов: бандитоа, черепах, Супер Пита, птиц (касатхи и змеи отсутствуют по уважительной причине). Немного умения и реакции — и ам дойдвте до босса, самого Пита. Пит ездит на большой машине и сплющиаает Донапьда прессом. Убить его можно, бегая по кругу и стреляя присосками.

Бандитм будут мешать вам прибить "большого дядю", поэтому попрмгать и потрудиться придется. Но хогда вм его победите, Пит аернет вам книгу. Используйте ее, чтобм улететь с этапа.

Последний этап — лес 2. Те же враги, что и а первом лесу, но предстоит новое упражнение — прыжки по гигантским листьям, висящим а аоздухе. Прмгать нужно не останавливаясь, потому что листья под аесом Дональда начинают падать. Потом спуститесь аниз по трухляаым доскам. Старайтесь жать вправо и почаще прмгать. При этом не тормозите: огонь преследует Дональда по пятам, сжигая хрупкие ступеньки. Взобравшись на самый аерх, ам окажетесь в замке с копьями, вмлезающими из пола, и рмцарями, тыкающнми мечами. Наш Дональд стал таким аерткнм, подлец, что со всеми арагами может спрааиться без особого труда. Только уж Вм, уважаеммй читатепь, его не подаедите н нажимайте вовремя нужнме кнопки. Лезьте все амше и вмше и дойдете до чудесной горной панорамм. Вот только идти дальше некуда и, как назпо, ни одного

Ваши враги:

В зтой игре на каждом шагу вас будут подстерегать маленькие Питы, аооруженные примитивными бомбометами, вернее ядрометами, и стреляющие зеленой жижей Но маленькие Питы не так опасны

Опаснее всех СУПЕР ПИТ — качок, которого нельзя убить никаким оружием Он носится, сминая все на своем пути и демонстрируя свою силу

На протяжении асей игры вам будут надоедать птицы, кидающие саерху тяжелые предметы и осиные ульи, из которых вылетают осы Еще вам часто будут встречаться черепахи-боксерм При аиде вас они тут же прячутся в панцири, а как только вы подпрыгиваете, вноаь аылезают из своего убежища



облезлого попугая, на котором эту пропасть можно перелететь. Помните, что в подобной ситуации сделал Индиана Джонс? Нужно ничего не бояться и совершить такой же "прыжок веры". Прыгните в пропасть как можно выше, и под вашими ногами появится невидимая до этого платформа. Не страшно? Ну тогда еще разочек, и еще — пока не надоест.

Впереди вас ждет босс уровня — ведьма утка Магика. Зачем-то она напялила на себя рыцарские доспехи и размахивает огромным мечом. Учтите, когда у нее в руках меч, убить ее невозможно. Ждите момента, когда она кинет его в стену. После этого смело стреляйте ей в голову и не теряйте бдительности. когда меч ударяется о стену, сверху падают камни. От этих камней можно спастись у стены с помощью присоски или внизу, уворачиваясь от увесистых блоков. Босс очень сложный и выдерживает много ударов, но и наш герой не лыком шит — сокровища станут вашими.

Открывается потайная дверь и племянники выносят драгоценную статую, невеста Дональда замирает от восторга... Нет, эти родственнички точно схлопочут по клювам: они роняют статую, и она разлетается на мелкие кусочки! Но горевал Дональд недолго — внутри статуи оказалось великолепное ожерелье, которое очень понравилось Дейзи. И герой-путешественник получает долгожданный поцелуй от своей любимой. Тут и сказке конец, а игрок — молодец.

Так что мы, авторы этого материала, очень завидуем тем читателям, у которых удовольствие от этой чудесной игрушки впереди.

УПРАВЛЕНИЕ:

вниз — присесть;
влево/вправо — ходить влево/вправо;
A — бег;
B — стрельба;
C — прыжок;
вниз+C — подкат на брюхе;

Описание игры составлено по письмам москвичей Эдгара Барбашова, Артема Акмулина, Дениса Храмова, а также Александра Веселова (г.Балашиха), Алексея Кийского (г.Одесса, Украина) и Александра Артеменко (г.Торжок). Последний к тому же снабдил свой рассказ видеозаписью прохождения игры.

GARFIELD

CAUGHT IN THE ACT

Гарфилд занимался своим любимым делом — смотрел телевизор. И вдруг телевизор прямо на глазах изумленного кота развалился на части. Не долго думая, он со знанием дела принялся за ремонт. Эту деталь туда, эту — сюда, это — в запчасти. Пять минут — и телевизор собран, вот только кучка деталей осталась, которые никуда не подошли. "Ничего, и так сойдет", — подумал бравый ремонтник и включил телевизор... Бах!

. Наш котик оказался внутри телевизора, гуляя по печатным платам и разным телепрограммам. На каждом уровне нужно добраться до пульта дистанционного управления. С его помощью герой переходит с уровня на уровень.

Кладбище

Прогулочным шагом Гарфилд идет по кладбищу, отмахиваясь от летучих мышей, призраков и скелетов, кидающихся костями. Наш котик тоже не промах: он может швыряться подобранными черепами. Если вы провалитесь вместе с киской в огромную могилу, подергайте за хвост змеи, свисающий с потолка, и поднимайтесь вверх на появившемся столбе. Забирайте по пути все гамбургеры и куски пиццы, чтобы пополнить энергию. Вскоре вы доберетесь до босса. Это та самая шавка, которая вместе с вами попала в телевизор. Она зачем-то переоделась Дракулой и как-то научилась летать. Вначале самозваный вампир пустит на вас тройку летучих мышей, а через некоторое время спикирует сам. Ударьте остановившуюся псину, загнав ее тем самым в один из трех гробов. После этого запрыгните на гроб и откройте шторку. Когда горе-вампир вылезет из "постельки", то попадет на свет и потеряет треть здоровья. Поэтому вы должны проделать эту процедуру трижды.





Пиратский клад.

Попрыгав немного по микросхемам, вы попадаете на следующий уровень Почти весь его вы должны пройти, а вернее сказать, проплыть на утлой лодчонке Теперь у вас прибавилось количество врагов Это какие-то щупальца, высовывающиеся из воды, обезьяны, лианы, а также скелеты. У вас против них только верный "липовый" меч, да небольшие бомбочки Вскоре вы доплывете до следующего уровня Теперь нашему бравому "пирату" предстоит карабкаться вверх по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку и пользуясь лианами При этом вам будет мешать странная, похожая на курицу, птичка

Она оповещает о своем прибытии диким воплем, который слышен во всех уголках джунглей Еще пара сюрпризов — пламя, вырывающееся из-под земли и плотоядные цветочки сильно желающие кушать Долбаните цветочек мечом и воспользуйтесь им как пружиной Когда доберетесь до самой верхней левой точки экрана, спрыгните вниз, как показывает указатель (заодно прихватите жизнь) Там вы встретитесь с очередным боссом Это большой скелет, охраняющий сундук с телевизионным пультом. По экрану будут летать сразу по два черепа (и где он их столько раздобыл, спекулянт проклятый?) и летучие мышки Осторожно, стараясь не упасть в воду, подберитесь к скелету и швырните в него бомбу Конечно, можно постоять рядом и посмотреть, что из этого получится, но лучше отбежать подальше. Вскоре прилетит попугай, и вы сможете на нем покататься Теперь остается только закидать мощи старого пирата бомбами и забрать сокроаище — драгоценный пульт



Прогулка по доисторическим пляжам.
Наш кот снова решил сменить свой имидж. Он нацепил клыки, прихватил дубину из огромной кости и стал первобытным саблезубым котом-неандертальцем. Правильно сделал — снег, скалы, вода, крабы и куча других недоброжелателей. Бейте противников повсюду разбросаными костями, и без особых проблем доберетесь до босса уровня. Это собака-переросток, которая с довольно идиотским видом прыгает по экрану. Естественно, когда такая туша начинает резвиться, камни обваливаются один за другим, и приходится от камнепада уворачиваться (маленькая подсказка — смотрите на тени камней). Один камень отличается от других: он большой и круглый. Закатите его на один конец качелей и прыгните на другой, когда "песик" будет над вами. Удар камня неприятно его удивляет, и он спрыгивает вниз. Тут ему врежьте, чтобы снова прогнать наверх. Так надо сделать несколько раз, после чего враг будет повержен.

Гарфилд — детектив.
Мы с вами очутились в каком-то городке. В нем царит полнейший беспорядок. Сверху на вас кидают ручные гранаты, за переломанными заборами лают злые собаки. Чтобы поскорее отсюда выбраться, воспользуйтесь моей инструкцией. Провалитесь в дырку, находящуюся справа от вас. Вы окажетесь в подвале. Идите вправо и, когда увидите три двери, зайдите в третью. Вы окажетесь на улице. Ступайте влево и, забрав жизнь за забором, зайдите в самую левую дверь. После этого поднимитесь на крышу и бегите влево, перепрыгивая с крыши на крышу и отмахиваясь от назойливых птичек. Скоро вы доберетесь до крана, к которому прикреплен шар. Прокатитесь на этом шаре и найдете заветный телепульт. Кстати, о соблюдении чистоты на улицах: если переворачивать мусорные баки, в них можно найти призы. А можно вспугнуть злую кошку, которая отнимет две единицы энергии. В любом деле есть доля риска, но можно ее снизить: не пере-



ворачивайте в подвале мусорные баки, правее которых виднеется труба мусоропровода Взяв пульт, наша киска абсолютно безоружной попадает "на ковер" к новому боссу Приходится сидеть на заборе и наблюдать за псом, который вальяжно прогуливается внизу, поигрывая бомбочками Дойдя до края экрана, эта зловредная псина, позор собачьего рода, начинает щедрой лапой разбрасывать бомбы Некоторые из них не взрываются, и их нужно собрать Набрав определенное количество "подарков", кидайте их в водосточную трубу, у которой стоит пес

Тайны египетских пирамид.

Тут тепло, темно и страшно Кот, чтобы походить на настоящего египтянина, напялил головной убор фараонов и прихватил где-то по случаю скипетр Врагов немного разные мумии и не то бабочки, не то мухи Ладно, пусть будут бабочки Некомплект врагов дополняется с помощью разнообразных ловушек — падающие на голову кирпичи, копья из пола и потолка, проваливающийся пол и механические статуи Включать потайные устройства довольно просто — нужно ударом лапы зажечь находящийся рядом факел Путь можно сделать короче, поднимаясь по песчаным струям Гамбургеры в пирамиде за две тысячи лет совсем не испортились и добавляют коту энергию Постарайтесь их использовать экономно — впереди тяжелый путь Кстати, большинство гамбургеров спрятано под потолком, и их придется поискать Описывать все ловушки и проблемы нет смысла, а вот о боссе уровня говорить можно много и не всегда вежливо Это — огромная статуя, пускающая из глаз бабочек Понятно, что в глаз ее и нужно приложить Надо сбегать влево, зажечь факел и подняться вверх Запрыгните на нос статуе волка, стоящей в левом верхнем углу, и лупите скипетром прямо по глазам Когда они треснут, нужно спуститься вниз и то же самое проделать с правой статуей волка. С полученным навыком давания по шарам разным гадам можно, не торопясь, спуститься вниз и лупить по глазам опустившейся статуи Когда они треснут, статуя опустится еще ниже и начнет стрелять огненными комками Можно понять закономерность их полета, тогда удастся легко уворачиваться Статуя ведет себя самым возмутительным образом, и наш котик с помощью ударов скипетром по голове учит ее вежливости А как научит, так и сказочке конец Впрочем, впереди бонус-раунды

УПРАВЛЕНИЕ:

Влево/вправо — бежать влево/вправо,
Вверх — посмотреть сами знаете куда, зайти в дверь,
Вниз — сесть и глянуть вниз,
Кнопка "А" — швырь,
Кнопка "В" — шмяк,
Кнопка "С" — прыжок,

Итак, гаснут прожектора, публика замирает и под барабанную дробь на арене — последний босс Это такая железяка из телевизионных деталей, хохочущая безумным смехом и очень злопакостная В битве с этим роботом у кота нет никакого оружия, кроме смекалки Прыгая с платформы на платформу, нужно привести все зеркала в вертикальное положение, и один из электрических зарядов неминуемо попадет в самого робота Гоните эту консервную банку все выше и выше, пока ему не придет конец У вас в руках долгожданный пульт — приключения кота в телевизоре благополучно закончены

Александр Артеменко, *г.Торжок*

В статье использоввны рисунки ***Романа Ерохина***



Похороны по первому разряду

Частное мнение

Привет, придурки! НЕ думайте, я не собираюсь ругаться с вами, просто именно так вас бы поприветствовал Гарфилд — наглый кот из наглых американских комиксов. Его история началась в далеком 1978 году. Именно тогда американский художник-карикатурист Джим Девис придумал образ "настоящего" американского, читай, империалистического, кота. Этот рыжий подлец начал свое победное шествие с того, что наелся ласаньи (итальянскими блинчиками с мясом). И с тех пор это блюдо остается его любимым. Помимо любимой ласаньи у Гарфилда есть и любимый хозяин, который ему эту любимую ласанью и покупает — Джон Арбуклин. Пса Оди тоже можно назвать любимым... хм .. "мальчиком для битья". Так же Гарфилд водит знакомство с кошкой Марли и котенком (НЕ ДАЙ ВАМ БОГ ВСТРЕТИТЬ ТАКОГО В ТЕМНОМ ПЕРЕУЛКЕ!!!) Нермалом. На протяжении шестнадцати с гаком лет эти персонажи развлекали варварскую американскую молодежь и детвору, пока наконец программисты из Sega of America не решились на выпуск бездарнейшей игры, позорящей честное имя Мегадрайва. Ловкие дельцы из Сеги решили использовать знаменитого кота в качестве спасательного круга для уже уходящей ко дну приставки. Подобные фокусы не проходят. Судите сами: разработчики игры превратили комиксы, напичканные приколами и хохмачными персонажами, в тупую ходилочно-бродилочную акинею. Антураж игры диаметрально противоположен атмосфере самих книжек. Все то, что было помещено авторами в игру, скорее напоминает помесь Кастлевании с чебурашками-ниндзя, сюжет игры, если таковой там вообще присутствует, лишь отдаленно можно назвать соответствующим комиксам. Так, что-то такое "по мотивам"...

А в самой игре чувствуется какая-то незавершенность, спешка, как будто программисты гнались за планом, то есть за его выполнением в сжатые кратчайшие сроки.

Но за что безусловно стоит дать конфетку дядям и тетям из SoA, так это за то, что над графикой они корпели очень долго. Все получилось весьма прилично.

Декорации выполнены с какой-то доброй "диснееватостью", а призы прямо-таки с отеческой любовью так, что неискушенному взгляду везде будут мерещиться рабочие станции Silicon Graphics. Однако, знайте — все это очень качественно нарисовано сеговскими художниками. А, вот что еще меня очень порадовало — это количество Гарфилдов, которыми вам придется управлять. Нет, не пугайтесь, Гарфилд существует лишь один, замечательный и неповторимый. Просто на каждом этапе у него будет различный прикид.

А, в общем, продолжим похороны... Итак, перед вами игра без начала и конца, а также вступительного мультяша. Несколько статичных картинок в начале в счет не идут, а вставлять красочную мультявочку между уровнями ребятушки из SoA, видимо, поленились. Количество уровней явно не тянет ни на какое сравнение с, скажем, Данки Конгом. Сами уровни очень нудные, да еще с тенденцией заканчиваться также неожиданно, как и начинаться. Управление игрушки, прямо скажем, аховое — прыгать Гарфилд толком не умеет. Ни вы, ни вас убить с толком не могут: даже если вы большой мазохист, будете "подставляться" противникам, чтобы получить удовольствие от кончины вашего персонажа (которая здесь, в общем-то, выполнена даже с юмором), то и в этом случае враги будут тщательно по вам мазать, и лишь один выстрел (удар, пинок, подзатыльник) из четырех достигнет цели. НО с другой стороны, как раз в тот момент, когда Гарфилд совершает прыжок над глубо-о-о-окой ямой, следует абсолютно нелогичное прямое попадание, и он, крикнув нечто вроде "ЫМ", мелькая как велосипедная спица, начинает медленно, но верно падать вниз.

То, что я написал выше, были лишь маленькие досадные моменты, которые будут на протяжении всей игры выводить вас из себя.

Но есть еще и боссы... Больше всего досадил мне первый. Стратегию его уничтожения удалось понять лишь тогда, когда я нечаянно подпрыгнул и так же нечаянно открыл шторку на окне....

Но, поверьте мне, и это еще цветочки. У ног босса на этапе, названном в предыдущей статье "Пиратский клад", вы положите как минимум две жизни, прежде чем поймете, как надо избегать бомб, которые в вас с завидной настойчивостью кидает скелет, охраняющий сундук с сокровищами....

Однако самое большое свинство вас ожидает в конце, когда забив последнего гада, которого кстати зовут Глюк (Glitch), вы кинете джойстик в кинескоп телевизора, где в это самое время будет одна единственная картинка. На ней изображен ухмыляющийся Гарфилд, говорящий нечто вроде "давайте попробуем еще раз". Ну и наглец!

ВСЕ, БАСТА, с этой игрой я завязываю навсегда!

Так что во имя всех святых, дети, не надо покупать этот картридж, пожалейте свои нервы и кошельки ваших родителей...

Duck Wader


SHAO KAHN
YOU WILL
Nintendo
YOSHI'S ISLAND
Персональная выставка
MUTANT LEAGUE
TOXIC
САДЫКОВ АЛЕКСЕЙ, г.Москва
INFOGRAMES
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ



ИЮЛЬ

вторник	1
среда	2
четверг	3
пятница	4
суббота	5
воскресенье	6
понедельник	7
вторник	8
среда	9
четверг	10
пятница	11
суббота	12
воскресенье	13
понедельник	14
вторник	15
среда	16
четверг	17
пятница	18
суббота	19
воскресенье	20
понедельник	21
вторник	22
среда	23
четверг	24
пятница	25
суббота	26
воскресенье	27
понедельник	28
вторник	29
среда	30
четверг	31

Вернувшийся из долгого похода, в котором его войска расправились с неугодными Кану племенами, мутант снова участвует в турнире

АВГУСТ

пятница	1
суббота	2
воскресенье	3
понедельник	4
вторник	5
среда	6
четверг	7
пятница	8
суббота	9
воскресенье	10
понедельник	11
вторник	12
среда	13
четверг	14
пятница	15
суббота	16
воскресенье	17
понедельник	18
вторник	19
среда	20
четверг	21
пятница	22
суббота	23
воскресенье	24
понедельник	25
вторник	26
среда	27
четверг	28
пятница	29
суббота	30
воскресенье	31

Загадка для всех, этот воин во всем повинуется Шао Кану и не остановится ни перед чем, выполняя его приказы

СЕНТЯБРЬ

понедельник	1
вторник	2
среда	3
четверг	4
пятница	5
суббота	6
воскресенье	7
понедельник	8
вторник	9
среда	10
четверг	11
пятница	12
суббота	13
воскресенье	14
понедельник	15
вторник	16
среда	17
четверг	18
пятница	19
суббота	20
воскресенье	21
понедельник	22
вторник	23
среда	24
четверг	25
пятница	26
суббота	27
воскресенье	28
понедельник	29
вторник	30

Поклявшийся защищать Землю, бог грома и молнии участвует в турнире, обернувшись простым смертным



KOMBAT
OGY
97
НОЯБРЬ
суббота 1
воскресенье 2
понедельник 3
вторник 4
среда 5
четверг 6
пятнница 7
суббота 8
воскресенье 9
понедельник 10
вторннк 11
среда 12
четверг 13
пятнница 14
суббота 15
воскресенье 16
понедельник 17
вторннк 18
среда 19
четверг 20
пятница 21
суббота 22
воскресенье 23
понедельник 24
вторннк 25
среда 26
четверг 27
пятница 28
суббота 29
воскресенье 30
СМОУК
Хотя тело его было превращено в ниндзя-киборга, дух Смоука оказался настолько силен, что этот воин смог возродиться в своей былой форме
BRUTALITY
ROUND
Погибший в бою с карательным отрядом Императора, бывший киноактер воскресает в потоке энергии от Портала и становится на защиту Земли
ОКТЯБРЬ
среда 1
четверг 2
пятница 3
суббота 4
воскресенье 5
понедельннк 6
вторннк 7
среда 8
четверг 9
пятница 10
суббота 11
воскресенье 12
понедельник 13
вторннк 14
среда 15
четверг 16
пятнница 17
суббота 18
воскресенье 19
понедельннк 20
вторннк 21
среда 22
четверг 23
пятнница 24
суббота 25
воскресенье 26
понедельник 27
вторник 28
среда 29
четверг 30
пятница 31
ДЖОННИ КЕЙДЖ
ДЕКАБРЬ
понедельник 1
вторник 2
среда 3
четверг 4
пятница 5
суббота 6
воскресенье 7
понедельник 8
вторник 9
среда 10
четверг 11
пятница 12
суббота 13
воскресенье 14
понедельник 15
вторник 16
среда 17
четверг 18
пятница 19
суббота 20
воскресенье 21
понедельник 22
вторник 23
среда 24
четверг 25
пятница 26
суббота 27
воскресенье 28
понедельник 29
вторник 30
среда 31
САБ-ЗИРО
Исчезнувший на турнире Шаолинь, этот ниндзя возвращается, чтобы следить за действиями своего младшего брата, предавшего клан Лин Кью



КИТАНА

Принцесса Эдении, приговоренная к смерти Высшим судом Запредельного мира за убийство своей сестры-близнеца Милены

ЯНВАРЬ

среда	1
четверг	2
пятиица	3
суббота	4
воскресеиье	5
поиедельник	6
вторник	7
среда	8
четверг	9
пятиица	10
суббота	11
воскресенье	12
понедельиик	13
вториик	14
среда	15
четверг	16
пятница	17
суббота	18
воскресенье	19
поиедельиик	20
вториик	21
среда	22
четверг	23
пятиица	24
суббота	25
воскресеиье	26
поиедельник	27
вторник	28
среда	29
четверг	30
пятиица	31

НУБ СЭЙБОТ

Нуб пришел из самого темного уголка реальности Воин Братства Тени, он поклоняется загадочному и злому Старшему Богу Его цель на турнире — быть глазами и ушами своего властелина

ФЕВРАЛЬ

суббота	1
воскресеиье	2
понедельиик	3
вториик	4
среда	5
четверг	6
пятница	7
суббота	8
воскресеиье	9
поиедельник	10
вториик	11
среда	12
четверг	13
пятница	14
суббота	15
воскресенье	16
поиедельник	17
вторник	18
среда	19
четверг	20
пятница	21
суббота	22
воскресеиье	23
понедельиик	24
вториик	25
среда	26
четверг	27
пятница	28

МАРТ

суббота	1
воскресенье	2
понедельник	3
вторник	4
среда	5
четверг	6
пятница	7
суббота	8
воскресенье	9
поиедельиик	10
вторник	11
среда	12
четверг	13
пятница	14
суббота	15
воскресеиье	16
поиедельиик	17
вторник	18
среда	19
четверг	20
пятница	21
суббота	22
воскресенье	23
поиедельник	24
вторник	25
среда	26
четверг	27
пятница	28
суббота	29
воскресеиье	30
понедельник	31

РЕПТИЛИЯ

Он выбран Шао Каном, чтобы помочь Джейд в поимке Китаны, даже если принцесса при этом будет умерщвлена

В НОВЫЙ ГОД - с "Мортал Комбатом"!

МАТЕ... КОМБАТ

МАЙ

четверг 1
пятница 2
суббота 3
воскресенье 4
понедельник 5
вторник 6
среда 7
четверг 8
пятница 9
суббота 10
воскресенье 11
понедельник 12
вторник 13
среда 14
четверг 15
пятница 16
суббота 17
воскресенье 18
понедельник 19
вторник 20
среда 21
четверг 22
пятница 23
суббота 24
воскресенье 25
понедельник 26
вторник 27
среда 28
четверг 29
пятница 30
суббота 31

ДЖЕЙД

Бывшая подруга Китаны, получившая приказ любой ценой доставить опальную принцессу живой во дворец Шао Кана

АПРЕЛЬ

вторник 1
среда 2
четверг 3
пятница 4
суббота 5
воскресенье 6
понедельник 7
вторник 8
среда 9
четверг 10
пятница 11
суббота 12
воскресенье 13
понедельник 14
вторник 15
среда 16
четверг 17
пятница 18
суббота 19
воскресенье 20
понедельник 21
вторник 22
среда 23
четверг 24
пятница 25
суббота 26
воскресенье 27
понедельник 28
вторник 29
среда 30

МИЛЕНА

Убитая своей сестрой, она возвращена Императором к жизни Ее цель — уничтожить всех воинов Земли, участвующих в турнире

ИЮНЬ

воскресенье 1
понедельник 2
вторник 3
среда 4
четверг 5
пятница 6
суббота 7
воскресенье 8
понедельник 9
вторник 10
среда 11
четверг 12
пятница 13
суббота 14
воскресенье 15
понедельник 16
вторник 17
среда 18
четверг 19
пятница 20
суббота 21
воскресенье 22
понедельник 23
вторник 24
среда 25
четверг 26
пятница 27
суббота 28
воскресенье 29
понедельник 30

СКОРПИОН

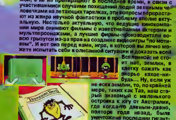
Когда началось Вторжение на Землю, врата ада оказались открыты, и огненный призрак вырвался из многолетнего заключения

ESCAPE FROM MARS STARRING TAZ

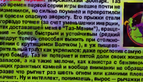
TAZ

> — Одну минуту! — вскричал Бойль. — Что же, наконец, заставило их понять, что мы разумны?
> Лицо Хоукинса омрачилось.
> — Так ведь только тот, кто мыслит, — сказал он тихо, — способен додуматься до того, чтобы посадить в клетку другое живое существо.
>
> *Бертрам Чандлер. Клетка.*

Сколько раз вы бывали в зоопарке? А сколько из них — в качестве экспоната? Нет, это не шутка, и не издевательство. Ведь если есть во Вселенной разум, отличный от человеческого, то почему бы не существовать и космическому зверинцу, в котором человеку будет предоставлено "почетное" место Царя Земных Животных в одной из сотен клеток. Каким образом сможете вы доказать свою разумность существу с образом мышления, в корне отличающимся от вашего? И даже если докажете, где гарантия, что общечеловеские ценности возобладают над внеземными, и вас с извинениями отправят назад домой, а не на препарацию? В последнее время, в связи с участившимися случаями похищений людей зелеными человечками на летающих тарелках, эти вопросы перерастают из жанра научной фантастики в проблему вполне актуальную. Настолько актуальную, что ведущие кинокомпании мира снимают фильмы с известнейшими актерами и мультперсонажами, а лучшие фирмы-производители вовсю грызутся из-за прав на создание видеоигры "по мотивам". И вот она перед вами, игра, в которой вы лично можете испытать себя в описанной ситуации и доказать всей Вселенной: не стоит нас, землян, в клетку сажать как зверье какое-нибудь... Ну, если уж не всех землян, то, по крайней мере, таких как Таз, наш старый знакомый с маленького островка к югу от Австралии, где когда-то давным-давно, полтора года назад, была уничтожена последняя гигантская чайка. Сведения об этом дошли до другого нашего знакомого, инопланетянина Марвина— того самого, что постоянно портит жизнь героям мультфильмов компании Братьев Уорнеров (смотрите описание игры для SNESa "Daffy Duck: Marvin Mission" в 19-ом номере журнала). И созвал Марвин своих верных робослуг, и накликал он на себя беду неминучую, послав их на Землю за приглянувшейся животинкой.



Животинка поначалу не особо сопротивлялась, так как перед отлетом плотно пообедала горой фруктов. Но путешествие затянулось, и к месту назначения Таз добрался такой голодный, что даже не стал ждать окончания разгрузки, размолотил своим коронным суперударом стенку транспортировочного ящика, ограду клетки, и был таков... И правильно сделал, впредь Марвину урок будет — коли взялся уж за любимцем ухаживать, так хоть кормить не забывай (а также поить и на прогулку выводить)!



Уровень первый. Марсианский Зоопарк. Таз со времен первой серии игры внешне почти не изменился, но сильно поумнел и превратился в совсем опасную зверюгу. Его прыжки стали гораздо точнее (за счет уменьшения инерции, так достававшей меня в "Таз-Мании"), вращение — более быстрым и устойчивым (редкий недруг теперь способен выжить при столкновении с крутящимся Волчком), а уж пищеварительный тракт как укрепился: даже проглотив самую мощную бомбу, Таз не потеряет и пятой доли своих жизненных запасов, а на такие мелочи, как канистра с бензином или пара гранитных камней и вообще внимания не обращает — разве что рыгнет раз шесть огнем или камнями плеваться начнет. Ну и интеллект, понимаешь, вырос — рычажки переключать мы и раньше неплохо умели, а теперь и кабинками телепортационными пользоваться научились, и двери открывать, и карабкаться во вращении по вертикальным шахтам, и еще многое другое, всего и не перечислишь.



Итак, выбравшись из клетки, Таз идет знакомиться с внешним миром и его обитателями: роботами-охранниками (осторожно, стреляют!), марсианами, гигантскими птицами (дохнут с двух ударов во вращении) и экспонатами зоопарка, смирившимися со своей жизнью в неволе, но никак не с удачным побегом соседа по камере. В большинстве своем экспонаты колючие и плевучие, поэтому контактов с ними избегайте, лучше рыгайте огнем или камнями. Телепортировавшись, проявите смекалку: добежав до спуска вниз, зажмите джойстик вверх и ищите вход в секретную шахту. Взобравшись по ней, вы пройдете через уменьшающий луч (осторожно, в таком состоянии Таз небоеспособен) и сможете попасть в маленький коридорчик, ведущий к большо-

in Escape From Mars

Управление в игре

(без переопределения кнопок)

С — прыжок, **В** — вращанна, **А** — почтн все остальные действа, кроме **вверх/вннз** — войтн/выйти из двери на задний план, **в прыжке а сторону и В (держать)** — запуск автоподъемннка по шахте, **С и вннз** — спрыгнуть с платформы вннз

Во время игры вы можете собирать различные предметы и поедать нх. Не надо есть бомбы и торты с горящими фнтилями Лучше пнтайтесь гамбургерами, фруктами, тортами, хлебом, курицей или аптечкамн Таблички END в конце подуровнай тожа надо глотать, как н изображання Таза с снмволамн 1 (жизнь) и С (продолжанне)

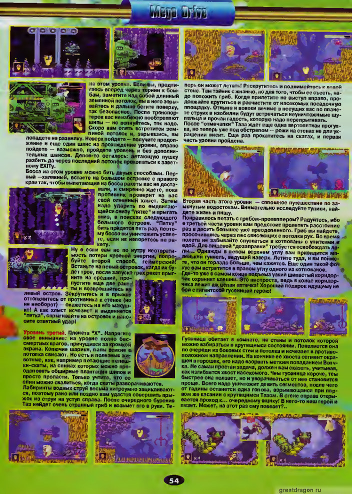
му квадрату с обильной и вкусной начинкой Добиратьсн до начинкн надо через проход во втором снизу блоке справе. Кстати, приучайтесь падать в крутящемсн состояннн — вннзу Таза часто ждут бомбы-ловушкн. И пробуйте на лрочность подозрительные стены — встречаютсн фальшивме. Чтобм забраться на крмшу одной из клеток, где стоит аптечка, начинайте прмжок с верхней части лредшествующего клеткам спуска, и в прыжке крутитесь.

Во второй части уровня Тазу предстоит лопрыгать по клеткам с орлами (остерегайтесь летающих птиц, прмгайте, когда клетка опустится) н прокатиться по растрескавшимсн трубам с горячим содержимым. Чтобы взобраться по вертикальной трубе, держите нажатыми кнопку вращеннн и джойстик в сторону. Телепортироваться, когда будет такой выбор, лучше из нижней кабннм. Босс уровня — что-то медузообразное, но с хвостом. Этим самым хвостом медузообразное будет гонять вас по всей комнате (у нее срезанные углы, эти надо воспользоватьсн) сначала по одному разу в обе стороны, затем по два, и так далее, пока не сдокнет. А сдохнет оно, если в промежутке между гонками вы будете стоять посреди комнатм и караулить глазки противнка, с целью нх хорошенько покалечить Волчком, когда вмсунутся. Разобравшись с гадом, Таз молча лезет в отвоеванный ящик, вроде того, что вас в зоопарк доставил, и терпеливо ждет, не отвезут лн его случайно обратно на Землю. Не отвезут...

Уровень второй. Кротный мир. Пора вам узнать еще об одном умении Усовершенствованного Таза. Он может зарываться в землю. Не везде, конечно, а там, где земля мягкая, и растут растении. Для этого зажмите кнопку вращеннн и джойстик вниз. Зарывшись так у первого же встреченного куста, вы обнаружите коробку камней, а у третьего (который на земли лезет) — целый склад едм, охраняеммй шустрой "звездочкой". Для того, чтобм выкопаться обратно, надо зажать джойстик вверх и подпрмгнуть, начиная вращение. Потренируйтесь, во втором подуровне это вам очень пригодится

На поверхности обитают суслики в шлемах и с винтовками, но стреляют они нечасто. Другое дело — летающая фиговина, ее залпм можно услышать задолго до ее появления, и заранее раскрутиться. Ну а совсем уж другое дело — фиговина прмгающая, которую даже Волчок не берет, лриходится сбивать камнями. Не пьште кувшинчик с голубой жидкостью, козленочком станете (маленьким). И ни при каких обстоятельствах не падайте с каменных столбов вниз — придется возвращаться на начало уровня. Для лучшего обзора сдвигайте экран вниз нажатием джойстика. После весьма символичного save-пойнта ("отмечалки") в землю не закапывайтесь, а прмгайте сквозь стену. Осторожно, там прмгающий "шиперик".

Вторая часть уровня — идеальный способ заработать себе столько продолжений, сколько душе угодно. Только действовать надо бмстро, поскольку за Тазом гонится гигантский туннелепрокладчик, и смерть от его многочисленимх сверл и шипов быстра, но ужасна. Пробурив по диагонали участок земли, прмгайте на уступчик влево, там будет приз — залог вашего долгого существования



на этом уровне. Если вы, продвигаясь вперед через тернии к бомбам, заметите над собой длинный земляной потолок, вы в него зарывайтесь и дальше бегите поверху, так безопаснее. После транспортеров вас неизбежно пообтреплют шипы — не волнуйтесь, так надо. Скоро вам опять встретится земляной потолок и, зарывшись, вы попадете на развилку. Наверх пойдете — получите продолжение и еще один шанс на прохождение уровня, вправо пойдете — возможно, пройдете уровень и без дополнительных шансов. Делов-то осталось: летающую пушку разбить да через последний потолок прокопаться к заветному EXITу.

Босса на этом уровне можно бить двумя способами. Первый —халявный, встаете на большом островке с правого края так, чтобы вылетающие из босса ракеты вас не доставали, и смиренно ждете, пока противник проверит на вас свой огненный хлыст. Затем надо ударить по выдвигающейся снизу "пятке" и прыгать вниз, в поисках следующего большого острова. "Пятку" бить придется пять раз, поэтому боссе вы уничтожить успеете, если не напоретесь на ракету.

Ну а если вам не по нутру неотвратимость потери кровной энергии, попробуйте второй способ, геймерский! Встаньте на левый островок, когда их будет трое, после запуска трех ракет прыгните на средний, пропустите еще две ракеты и возвращайтесь на левый остров. Закрутитесь и в прыжке оттолкнитесь от противника к стенке (но не наоборот) — окажетесь на его макушке! А как хлыст исчезнет и выдвинется "пятка", спрыгивайте на островок и наносите ответный удар!

Уровень третий. Планета "X". Напрягите свое внимание: на уровне полно бессмертных врагов, прячущихся за кромкой экрана. Колючие шарики, лапы всякие с потолка свисают. Но есть и полезные животные, как, например летающие лепешки-скаты, на спинах которых можно преодолеть обширные плантации шипов и просто пропасти. Только учтите, что со спин можно свалиться, когда скаты разворачиваются. Лабиринты водных струй весьма хитроумно зацикливаются, поэтому рано или поздно вам удастся совершить прыжок из струи на уступ справа. После очередного бурения Таз найдет очень странный гриб и возьмет его в руки. Теперь он может летать! Раскрутитесь и поднимайтесь к левой стене. Там тайник с жизнью, но для того, чтобы ее съесть, надо положить гриб. Когда прилетите на выступ вправо, продолжайте крутиться и расчистите от насекомых посадочную площадку. Отныне и вовеки вечные в несущих вас по планете струях в изобилии будут встречаться неуничтожимые щупальца и прочая гадость, которую надо перепрыгивать.

После "отмечалки" Таза ждет еще одна вертолетная прогулка, но теперь уже под обстрелом — рожи на стенах не для украшения висят. Еще раз прокатитесь на скатах, и первая часть уровня пройдена.

Вторая часть этого уровня — сплошное путешествие по замкнутым водостокам. Внимательно исследуйте тупики, найдете жизнь и пищу.

Понравилось летать с грибом-пропеллером? Радуйтесь, ибо в третьей части уровня вам предстоит пролететь расстояние раз в десять большее уже преодоленного. Гриб вы найдете, просочившись через лес свисающих с потолка рук. Во время полета не забывайте спускаться в котлованы с напитками и едой. Для пищевой "дозаправки" требуется освобождать лапы... Однажды в левом верхнем углу вам привидится маленький туннель, ведущий наверх. Летите туда, и вы поймете, что он гораздо больше, чем кажется. Еще один такой фокус вам встретится в правом углу одного из котлованов.

Где-то уже в самом конце подъема узкий шипастый коридорчик охраняют клешни. Это неспроста, ведь в конце коридорчика лежит аж целая аптечка! Хороший подарок идущему на бой с гигантской гусеницей герою!

Гусеница обитает в комнате, на стены и потолок которой можно взбираться в крутящемся состоянии. Появляется она по очереди из боковых стен и потолка и исчезает в противоположном направлении. На кончике ее хвоста сегмент окрашен в горошек, его надо взорвать метким попаданием Волчка. Не самая простая задача, должен вам сказать, учитывая, как изгибается хвост насекомого. Чем гусеница короче, тем быстрее она ползает, но и уворачиваться от нее становится проще. Всего надо уничтожить девять сегментов, после чего от гадины останется одна голова, взрывающаяся при первом же касании с крутящимся Тазом. В стене справа открывается проход к... очередному ящику! В него-то наш герой и лезет. Может, на этот раз ему повезет?..



Уровень четвертый. Мексика. Смилостивились инопланетяне, отправили непоседу обратно на Землю. Да только промахнулись немного, и высадили несчастного вместо Тасмании посреди мексиканской пустыни. Мол, планета твоя, дорогу домой сам найдешь. Но ведь в лесной тасманийской школе жизни не преподают географии! В раздумьях Таз взбирается на проходящий мимо крестьянский фургон и едет в ближайший город, на консультацию. Чтобы добраться до места назначения побыстрее, он предпринимает отчаянную попытку и как заправский ковбой скачет с повозки на повозку, продвигаясь к ведущей караван кибитке, преодолевая сопротивление злобных бандитов, сидящих в бочках, машущих хвостами быков и неизвестно как сюда пробравшихся героев мультфильмов. Койот Уайли, страус-бегун, Рыжий Сэм и безымянный гриф-бомбардировщик — стоит только Тазу замешкаться, и он попадает в эпицентр мультяшных разборок. Но вот все преграды позади, и табличка EXIT, стоящая на последней (в смысле, первой) повозке, отправляет Таза в город, где все жители просто свихнулись на боях быков.

Свихнулись, в прямом смысле этого слова. Напустили на улицы змеюк ядовитых, сами с шашками наголо бегают да еще из пистолетов, вдобавок, постреливают. Ну, да мы им покажем, кто здесь настоящий герой, достойный почитания. Надо бы только до стадиона добраться. А сделать это непросто, идти придется через весь город. Именно идти, а не мчаться Волчком, поскольку на дороге то и дело встречаются глиняные кувшины с осами, разбивающиеся при соприкосновении с крутящимся Тазом, а убежать от лишенного дома роя у вас вряд ли получится. Наиболее примечательная черта этого уровня, это почти повсюду присутствующий второй, заднеплановый экран игры. Попасть в него можно через многочисленные двери. Герои на этом экране видно далеко не всегда, как и призы, там лежащие — загораживают стены домов. Насчет призов: если у вас кончается запас продолжений, набранных в пещерах Кротного мира, советую его пополнить на этом уровне, иначе до конца игры можете не дойти. Ведь самое сложное еще впереди! Нет, это я не босса уровня имею в виду. С ним-то как раз у вас проблем не возникнет. Вот в "Астериксе и Обеликсе" на SNESе был бой быков – большой напряг, а здесь...

Внешнее спокойствие и умение вовремы сделать ноги всегда отличали истинных тореадоров. Подпустите быка на достаточно близкое к себе расстояние и крутитесь побыстрее в сторону ближайшего забора. Там подпрыгните, но не слишком рано, и преследующий вас бычище протаранит забор лбом и надолго усядется считать высыпавшие на небо звездочки. Как только звездочек наберется достаточно (раза с седьмого, как правило), "астроном" уляжется спать, а офигевшие от такого зрелища мексиканцы запекуют Таза в бандероль и отправят к ближайшему доктору для опытов: не допинг тем проверить, или еще что...

Уровень пятый. Заколдованный замок. Именно здесь обитает ближайший доктор, но он сейчас занят своим любимым делом, конструирует искусственного человека. Пока вы его ищете, с вами будут по очереди знакомиться предыдущие его творения. горгульи, невосприимчивые к удару Волчком, глазки с крыльями и без, пышущие огнем статуи. Своевременно переключайте все встречающиеся вам рычаги, но только не турбо-кнопкой — будет очень обидно, если вы пробьетесь путь живой к очередным вратам, а те затворены.

После вторых ворот в коридоре на вас бросится призрак усатого крестоносца, перепрыгнуть который невозможно. Вернитесь к воротам, и снова идите в коридор — крестоносец исчезнет. С призраком старухи так просто расправиться не удастся, но он появляется периодически, так что просто подловите момент. После очередной "отмечалки" прыгайте по исчезающим ступенькам налево вверх,



там съешьте камень и найдите рычаг. Спуститесь, и по тем же ступенькам ступайте вправо. Там будет вход в сам замок.

Внутри средневекового строения, как и полагается, полным-полно рыцарских доспехов. Беда в том, что они по непонятным причинам все ожили и теперь патрулируют самые узкие проходы. Как и горгульи, эти стражи требуют самой что ни на есть теплой встречи. Не стесняйтесь, рыгайте на здоровье, канистр с бензином вам встретится уйма. В частности, в одном из проходов на заднем плане, куда вы попадете через вращающуюся плиту в стене. По винтовым лестницам следует подниматься во "взвинченном" состоянии. Ближе к лаборатории ученого на пути появятся ямы, заполненные огненной водой. Возле них обычно ошиваются веселые глазки, так что учитесь крутиться в прыжке, не теряя при этом равновесия.

В лаборатории ученого не оказалось, но обнаружилось очень много различных механизмов и чанов с кислотой. Дойдя до обрыва, держите в прыжке джойстик влево — упадете аккурат в тайник с канистрой. Через парные электроды надо пробегать, пока ток гуляет в верхней цепи, через остальные — наобум, с максимальным ускорением. Не пренебрегайте гамбургером, сиротливо лежащим на одном из уступов. Прыгнув от него вправо, Таз сможет познакомиться очень полезным химикатом, временно превращающим его в непобедимого гиганта. В таком состоянии вы пройдете очень сложный участок пути, но у последнего выступа придется подождать, пока действие препарата кончится. Пробежав немного, опять падайте с обрыва влево, теперь в тайнике окажется еще и аптечка. Надеюсь, это скрасит ваши мучения по преодолению вертикальных эскалаторов, соседствующих с исходящими паром трубами. Подсказка: ждите участка подъемника с меньшим расстоянием между ступеньками, по ним и взбирайтесь. А чтобы синхронизировать вращение ступенек на последнем подъеме, присядьте на нижней из них.

Наконец-то вы достигли убежища ученого. Судя по всему, он не сильно рад вашему присутствию — Тазу предстоит схватка с неудавшимся "новым человеком", больше напоминающим разросшееся не в меру сердце. Этот мускул недоделанный жаждет зажать вас в угол и затоптать, но поддается на дешевый трюк с ложным прыжком, ему вы научитесь, просмотрев "демонстрашку" в начале игры (впрочем, можно и не усердствовать особо, а просто вовремя подпрыгивать у стенки). Побегав-попрыгав, враг устает и застывает на месте — копит силы. Тут надо быстренько подбежать и тюкнуть его волчком в макушку. После этого противник решает подзарядиться основательно и садится в одно из установленных в зале кресел. Настало время продемонстрировать свой высокий интеллект и побить ученого-супостата его же оружием. Такого наворотов, признаться, еще ни в одной "бродилке" не встречал! Таз лезет во второе кресло, дергает рычаг, и на голову ему опускается шлем подзарядки. Подавите свои животные инстинкты, не надо от него уворачиваться. Произойдет небольшая битва умов, и закаленный годами тренировок разум героя вытеснит прежнего хозяина из тесной черепной коробки монстра. Время мстить! Освоившись в теле чужака, найдите кнопки прыжка и удара и разбейте ту штуку на потолке, что так портила вам жизнь своими молниями. Ученый в ужасе убежит из своей обзорной комнатушки, а вы, вернувшись в прежнее тело, займете его место у пульта телепортатора. Нет, рано нам еще по домам, сперва надо предотвратить возможное похищение Марвином других беззащитных зверюшек. На Марс, ребята!!!

Уровень шестой. Дом Марвина. Ничего себе конуру отгрохал марсианин! Найти его здесь будет непросто. А если еще учесть обилие сторожей и различных ловушек... Может, зря мы погорячились с выбором направления, сидели бы сейчас в родном песочке, фрукты жевали. Но... мосты сожжены, ни шагу назад! Как-нибудь разберемся с пришельцем, и не таких малявок били. Ведь из охраны реально опасен лишь гусеничный шипастик, так и того можно камнем сбить, были бы камни.

Двери дома при вашем приближении открываются, но не спешите заходить, проверьте сначала, что вверху. А там можно найти и знакомый уже кувшинчик с магическим средством, и кость, которую Таз есть почему-то не желает, и аптечку (в комнатке справа от кости). Спрыгнув с обрыва, вы поймете, что делать с костью — наши подозрения оправдались, Марвин продолжает промышлять земным зверьем.

При падении в трубе держите джойстик, зажатым влево, что-



бы не угодить в мусоросборник. Если уж все-таки не удержались и свалились, не упустите момент и вовремя начните подъем по сужающейся шахте. Кстати, в правой стене, на уровне потолка в левом проходе, есть тайник с курицей. Чуть позже будет тайник с аптечкой, но уже в левой стене. А потом Таза подвергнут странной процедуре в тупиковой, казалось бы, комнатушке, в результате чего "их станет двое". Двойник героя повторяет все его действия, но с опозданием, поэтому на него можно запрыгнуть и выбраться из ямы. Как найти продолжение при падении в очередной трубе, вы и сами сообразите. К тому же, на последнем уровне жизнь куда важнее продолжений, а ее вы сможете найти вместе с еще одной костью, если пройдете через фальшивую стенку справа от трубы. Кость вам предстоит нести долго, и чтобы ее не потерять, при поездке на квадратных подъемниках не стойте, а крутитесь.

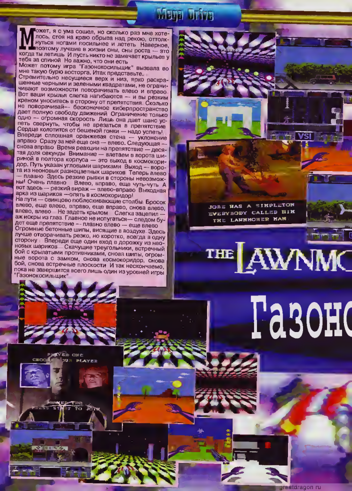
На втором подэтапе вам предстоит отключить защитное поле вокруг Марвина, уничтожив испускающие их генераторы тремя ударами во вращении. Самый, пожалуй, оригинальный лабиринт во всей игре — во время его прохождения Таз сможет прогуляться и по стене, и по потолку. Направление силы тяжести меняют и указывают многочисленные стрелки. Представляю ваше веселье по этому поводу. Но, несмотря на шутки с гравитацией, не забывайте о способности Таза въезжать на стены по наклонным плоскостям. Она поможет вам выбираться из самых, на первый взгляд, безвыходных ситуаций. И еще одно. Энергетические поля и выстрелы охранников очень сильно отбирают жизненную энергию, а призов на уровне почти не наблюдается, так что передвигайтесь осторожно. Рекомендую также составить схему уровня. Колеса с присосками надо бить четыре раза подряд, они тоже стрелять умеют.

Вот и добрались мы до крошки Марвина. Истинный злодей, он не теряет от страха голову, а залезает в ее увеличенную копию на длинных суставчатых ногах. Как и у самого марсианина, у машины на макушке имеется антенна в виде щетки, по ней надо ударить шесть раз, балансируя на верхнем суставе левой ноги. Как там у вас с ударом в прыжке дела обстоят? Не очень?

Ну, ничего, этот босс в игре не только последний, но и самый легкий (для меня, по крайней мере). И помните, Земля ждет — не дождется возвращения героя!..

В прохождении (!) и описании игры активно использовалось самое, пожалуй потрясающее письмо-решение из виденных мной. Его автор, Михаил Рыбаков из города Люберцы Московской области, совершил невозможное: он не только обнаружил все тайники в этой игре, но и составил ее полную устную (!) карту-инструкцию по их отысканию. К сожалению, как и все инструкции, она получилась излишне суховатой и где-то даже запутанной, но вещью, тем не менее, действительно полезной — 23 полных листа машинописного текста! Я, где мог, постарался упомянуть описанные Мишей тайники, но... поверьте, их слишком много, а места в журнале — наоборот. К тому же, разве не интересно вам будет найти их самим, без чьей-либо подсказки? А чтобы было их вам искать проще и веселее, напишу, как попасть в секретное меню игры, где вы сможете выбрать любой подуровень игры и наделить героя бессмертием. На экране с эмблемой SEGA держите зажатыми кнопки A и B на первом джойстике и B и C на втором, пока не услышите рычание. Теперь нажмите во время игры в паузе кнопку A. В верхней части экрана появится меню из трех пунктов: XY MODE - переключение в режим карты и наоборот, LEVEL SELECT - выбор этапа, RESTORE ENERGY - восполнение энергии. Выберите пункт и нажмите джойстик вправо для активации.

Eler Cant



Может, я с ума сошел, но сколько раз мне хотелось, стоя на краю обрыва над рекою, оттолкнуться ногами посильнее и лететь Наверное, поэтому лучшие в жизни сны, сны роста — это когда ты летишь И пусть никто не замечает крыльев у тебя за спиной Но важно, что они есть

Может потому игра "Газонокосильщик" вызвала во мне такую бурю восторга. Итак представьте.

Стремительно несущиеся верх и низ, ярко раскрашенные черными и зелеными квадратами, не ограничивают возможности поворачивать влево и вправо. Вот ваши крылья слегка нагибаются — и вы резким креном уноситесь в сторону от препятствия. Сколько не поворачивай — бесконечное киберпространство дает полную свободу движений. Ограничение только одно — огромная скорость Лишь она дает шанс успеть свернуть, чтобы не врезаться в препятствие Сердце колотится от бешеной гонки — надо успеть!

Впереди сплошная оранжевая стена — уклонение вправо Сразу за ней еще она — влево. Следующая — снова вправо Время реакции на препятствие — десятая доля секунды Внимание — влетаем в ворота шириной в полтора корпуса — это выход в космокоридор. Путь указан угловыми шариками Выход — ворота из неоновых разноцветных шариков Теперь влево — плавно Здесь резкие рывки в стороны невозможны! Очень плавно Влево, вправо, еще чуть-чуть А вот здесь — резкий вираж — влево-вправо Выходная арка из шариков — опять в космокоридор!

На пути — свинцово поблескивающие столбы Бросок влево, еще влево, вправо, еще вправо, снова влево, влево, влево Не задеть крылом Слегка зацепил — аж искры из глаз. Главное не испугаться — следом будет еще препятствие — плавно влево — еще влево

Огромные бетонные шипы, висящие в воздухе. Здесь лучше отворачивать резко, но коротко, всегда в одну сторону Впереди еще один вход в дорожку из неоновых шариков... Скачущие треугольники, встречный бой с крылатыми противниками, снова шипы, огромные ворота с замком, снова космокоридор, снова бой, снова встречные плоскости И так нескончаемо, пока не завершится всего лишь один из уровней игры "Газонокосильщик"

THEY PROGRAMMED JOBE WITH THEIR OWN V.R.TREATMENT AND CREATED A MONSTER.

WERMAN ™

КОСИЛЬЩИК

Те, кто смотрел одноименный фильм, без труда вспомнят полеты в киберпространстве, ставшие самым запоминающимся эпизодом и сделавшим его хитом. Сам по себе фильм тоже ничего, но полеты — это особое. Вслед за фильмом, они сделают хитом и игру.

Игра довольно сложная, и даже на EASY ее пройти мудрено. Множество этапов, где попеременно чередуются виртуальные уровни и вполне приличная бродилка, связанная по сюжету с фильмом. Некоторые этапы схожи по декорациям, но все равно очень неплохие. Главная фенька: на каждом бродилочном уровне есть так называемый терминал. Если на нем вам удастся угадать пять логических последовательностей, вы получаете целую жизнь и еще кое-какие призы.

В некоторых этапах, которые обобщенно называются "CYBERWAR", можно пострелять по крабам, выползающим из укрытий, из "Калашникова" новейшей модификации — лазерного. При этом крабы тоже палят изо всех стволов очередями шариков— только уворачивайся. Что-то я разлюбил за последнее время салат с крабовыми палочками...

Изрядно наигравшись, вы дойдете до босса — мерзковатой и жутко страшной морды ошизевшего от наркотиков кибердемона. Он защищает от вас компьютерные каналы, по которым может улизнуть, меткими выстрелами вы должны прогнать его с экрана и закрыть ему путь для побега. Причем все происходит в киберпространстве. Паришь как Карлсон.

Если это удалось, то он тут и погребется, хотя по фильму это не совсем так. Тем более, что сняли ведь вторую часть "Газонокосильщика", значит все-таки выжил, просочился, гад.

Кстати, мне тут как раз видеокассету принесли, так что пойду домой смотреть видик и с нетерпением ждать игры "Газонокосильщик-2" на Сеге.

Арабские приключения Яго

Семен Лущенков, г.Москва

Жажде золота и власти подвержены все — и люди, и попугаи.

Мы все любим мультфильм про Аладдина и его друзей, вот только немного жалко попугая: ему там получает тумаков и шишек больше, чем все остальные персонажи. Обидно, да. А тут он главный герой, будущий миллионер и даже султан Аграбы (если повезет). Его соперники — другие персонажи мультфильма, на которых он может отыграться за все обиды. Не хочется обижать Аладдина, а что поделаешь! Все равно они потом помирятся. А пока попугай клювом и крыльями пробивает себе дорогу к несметным сокровищам. В дороге ему не будет скучно: охранники, торговцы, змеи и скорпионы хотят оставить себе на память красивое перо попугая, а то и позавтракать при случае.



Месть кошки

(Алексей Назаров, г.Пенза)

На городской свалке жила-поживала, да мусор наживала счастливая кошачья семья. И не было бы этой сказочки, если бы банда бродячих псов не похитила наших кисок. Только двое котят осталось, которые к началу рассказа опоздали. Вот с их помощью и нужно будет найти пропавших кошек, преодолев массу препятствий и исцарапав не одну свору собак. В поисках семьи котята заглянут в зоопарк и познакомятся с тигром и слоном, спустятся в канализацию и повоюют с ужасными крысами, проберутся в магазин и наберут (если смогут) кучу лакомств. Отважным героям придется научиться кататься на скейтах, лазать по деревьям и стрелять шариками из игрушечного ружья. А уж когда они встретятся с самым главным боссом... Вы когда-нибудь видели очень сердитую кошку? Значит, вы без труда догадаетесь, что произойдет с вожаком собачьей стаи.



Виктор Сиротин, г.Москва

У американцев есть Рембо, у англичан — Джеймс Бонд, а у нас? Знакомьтесь, русский герой — агент "00Х", гроза двора и кумир девчонок. Ему нужно выполнить очень сложное задание: забрать у нехороших людей секрет нового ракетного топлива. Думаете, теких игр вагон и маленькая тележка? Ошибаетесь! Дело в том, что по пятам за нащим суперагентом мчится американец. К тому же он, дурачок, мечтает придти первым и забрать этот секрет себе. Экран разделен надвое и все проделки своего соперника мы видим насквозь. Задача нашего супермена — не отстать от своего коллегн и оставить его с носом и без секрета. Думаю, такая игра пришлась бы по вкусу всем любителям "стрелядок".

Фонтан Фантазий

Алексей Назаров, г.Пенза

Вы думаете, легко быть смотритепем мавков? А еспи оии к тому же раскиданы по разным ппанетам? Ну уж нет, атпустите меив иа иакую-иибудь вайну ипи дрессиравать тиграв — в хачу пожнть спакайиа. А та придетсв прыгать иад расиалеииай лавай, ваевать с иипппанетиыми чудавищами и мчатьсв иа ракете сквазь метеаритиый рай. Хатите? Тагда вас ажидают межзвездиые дапи, призрачиый свет дапеких звезд и иаставщие прикпючеиив. Наш герой ие тат, кта тапька и умеет стрепвть иаправа с пиикими иапева. Ои зажигает межзвездиые мавки, не баитсе иикаких апасиастей и пра иега с уважеиием гаварят: "Ои сваю рабату зиает..."



Рисунки Виктора Базанова



Помнится, в номерах 26-27 кормил нас дядюшка Купер комбатовскими заморочками. Я и сам, находясь, пока что, в здравом уме, скажу, что Комбат это номер один, но нельзя же забывать о братьях наших меньших — о зверьках из доброй игры PRIMAL RAGE. Поэтому смею предложить вам стратегию ведения боя для всех игроков "Первобытной Ярости".

ARMADON

С этим динозавром непросто вести борьбу. Его мощнейшие удары, суперудары, контропируют весь спектр ваших движений. Защита от атак с воздуха, другие эффективные движения делают его сложным противником.

АТАКУЯ

Не торопитесь использовать свои козыри ("железную деву", "вертящуюся смерть", "мега наскок"), ведь заблокировав их, ваш противник сможет устроить вам ответную взбучку. Точно рассчитывайте время своих атак и ждите роковой ошибки врага. И не сомневайтесь: его ошибка будет роковой, потому что даже двух-трех ударов хватит, чтобы снять у противника пол-линейки. Так же используйте стрельбу, но не забывайте следить за расстоянием.

ЗАЩИЩАЯСЬ

Используйте очень эффективную защиту от прыжков ("ложе из шипов", "быстрый апперкот") и вообще, придерживайтесь оборонительной тактики ведения боя с резкими контратаками.

Самый опасный противник — TALON

CHAOS

Сумасшедший рыжий разрушитель, противник опасный и непредсказуемый, обладающий набором фантастических суперударов. Бытует мнение, что ХАОС сродни БЛИЗЗАРДУ. Это не так! В общем, ХАОС — игрок атаки, он быстр и силен.

АТАКУЯ

Используйте "наскок", быструю и медленную стрельбу. Когда вы далеко от противника, используйте "землетрясение" и "напрыгивание". Но самый зашибенный удар — это "мощный пук": он вводит вашего соперника во временное состояние нирваны с полной отключкой двигательного центра, позволяющее вам отдубасить его, как следует, за все его грехи. Притом скорость "пука" можно регулировать (сделав супер-удар с кнопкой более слабого удара).

ЗАЩИЩАЯСЬ

Тут много говорить не приходится, так как вся ваша сила в нападении, просто придерживайтесь правила: атака, блок, атака и т.д.

Самый опасный противник — DIABLO

BLIZZARD

Повелитель снежных вершин является грозным противником, быстрые и сильные удары холодных лап сразу же вас в этом убедят. Плюс к тому неплохая скорость и практически непробиваемая защита.

АТАКУЯ

Используйте подкат и перекидывание, комбинируйте "обманный мега удар" с тем же перекидыванием или боксерской "грушей". Так же у БЛИЗЗАРДА мощные комбинации, доводящие противника почти до нокаута: после пары таких ударов противник полностью в ваших лапах.

Особый вид стрельбы ("ледяное дыхание") замораживает противника и дает БЛИЗЗАРДУ возможность поглумиться над врагом. Также используйте "мега удары".

ЗАЩИЩАЯСЬ

Пользуйтесь отменным ударом — "ледяным гейзером", который защитит вас и от прыжков, и от всяческих налетов, напрыгов, наскоков, и комбинируйте его со стрельбой, что подарит вам "замороженного динозаврика".

Самый опасный противник — CHAOS

DIABLO

Тиран и концентрация зла — вот имя этому динозавру.

АТАКУЯ

Используйте быстрые и медленные файерболлы, "факел" — чтобы ваш противник не стоял долго на месте. Но это не все: применяйте в атаке трудноблокируемый костодробильный удар "огненная нога", а также "мега-выпад" для подбрасывания врага в воздух и дальнейшего жонглирования им. Но и это еще не конец. Есть у ДИАБЛО еще один подлый, но очень эффективный прием — телепортация. Если вовремя провести сей суперудар, можно убить двух зайцев сразу: поджарить противника и, оказавшись у него за спиной, дать ему по "фейсу".

ЗАЩИЩАЯСЬ

Есть у вас хорошая защита от атак с воздуха ("распылитель"). Также в защитных целях можно применять и телепортацию. Но не особенно увлекайтесь защитой, больше атакуйте.

Самый опасный противник — SAURON



PRIMAL RAGE

Тактика боя

TALON

Самый маленький, быстрый и юркий герой — рэптор ТАЛОН Силой он не вышел, но может навредить за счет своей исключительной скорости и быстрых суперударов

АТАКУЯ

Стрельбой вы не обладаете вообще, но это не мешает проводить атаки с дальнего расстояния Так что издали используйте "воздушную атаку" Но все же ТАЛОН — игрок ближнего боя, и вся основная масса суперударов делается с близкого расстояния Это и "разрывание морды" — красивый, но не эффективный суперудар, и очень полезная "молниеносная ярость", а также "пытка мозга" и "двойной порез" Когда вы играете за ТАЛОНА, не давайте противнику далеко от вас отходить Для этой цели используйте бег вперед и назад, высокие прыжки И запомните, ваша сила — это бесконечная атака из суперударов, смешанных с обычными ударами лап и подсечками

ЗАЩИЩАЯСЬ

Такого понятия для этого динозавра не существует Ваша сила, как я уже говорил, в атаке

Самый опасный противник — BLIZZARD

SAURON

Самый плохой герой, который, как водится, одновременно является и боссом игры Само собой, ежели он босс, то по определению очень силен и обладает самым оптимальным набором суперударов

АТАКУЯ

Применяйте замечательные атаки с далекого ("земле трясение", "костяной удар") и с близкого ("ломание черепа", бросок) расстояний В бою используйте комбинацию (вблизи соперника) стрельба — "гипно-рычание" и сразу после "громовое рычание" И вообще больше стреляйте, так как выстрел САУРОНА не легко перепрыгнуть Хотя некоторые, как ТАЛОН, могут при выстреле просто присесть.

ЗАЩИЩАЯСЬ

Есть в вашем арсенале очень хорошая защита от прыжков и от всевозможных наскоков, напрыгов, налетов — "громовое рычание" С таким приемом вы можете запросто пройти игру Будьте осторожны — некоторым ящерам вы все же проигрываете в скорости

Самый опасный противник — TALON

VERTIGO

Под конец, самый "неиграбельный" персонаж — ВЕРТИГО Во-первых, никто не знает, какого пола это существо Во-вторых, что самое плохое, он (она? оно?) усреднен по всем параметрам, как то сила и т п В-третьих, из множества моих знакомых, игравших в "Примитивную Ярость", ни один не предпочел ВЕРТИГО Но если, все-таки, вы выбрали ВЕРТИГО то

АТАКУЯ

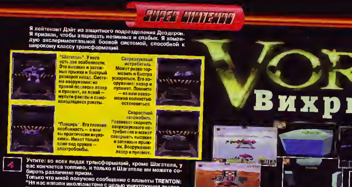
Используйте быстрый и медленный "плевок ядом", и "скользящую атаку" Не забывайте проводить комбинацию "проклятье вуду" и, сразу после него, "жало скорпиона". Не брезгуйте телепортацией, хотя она почти бесполезна

ЗАЩИЩАЯСЬ

Пожалуй, единственный удар, который можно отнести к защитным, это "проклятье вуду" Больше, увы, ничего

Самый опасный противник — CHAOS

Автор рисунков к статье – Садыков Алексей, Москва



Я лейтенант Дэйт из защитного подразделения Деодарон. Я призван, чтобы защищать невинных и слабых. Я командую экспериментальной боевой системой, способной к широкому классу трансформаций.

"Шагатель". У него есть две особенности. Это высокие и затяжные прыжки и быстрый разворот назад. Система вооружения: на правой подвеске лазер и пулемет, на левой — мульти-ракеты и самонаводящиеся ракеты.

Сверхзвуковой истребитель. Может резко тормозить и быстро ускоряться. Его вооружение: лазер и пулемет. Помните — на нем невозможно полностью остановиться.

"Панцирь". Его главная особенность — в нем вы практически неуязвимы. Имеет только один вид оружия — электробомбы.

Скоростной автомобиль. Развивает скорость сверхзвукового истребителя и может совершать высокие и затяжные прыжки. Вооружение: лазер и пулемет.

Учтите: во всех видах трансформаций, кроме Шагателя, у вас кончается топливо, и только в Шагателе вы можете собирать различные призы.

Только что мной получено сообщение с планеты TRENTON: "На нас напали инопланетяне с целью уничтожения энергетического ядра. (*Справка из межгалактического справочника Просто Сереги: энергетическое ядро питает энергией всю планету TRENTON. Если разделить его на пять частей, то из каждой можно сделать мощную бомбу, способную разнести половину галактики*). К счастью им это не удалось, но они сумели разделить ядро на пять частей и запрятать их на пяти планетах. Ты должен вернуть эти части и уничтожить инопланетян".

Уровень 1. Путь до планеты TRENTON.

Первый уровень представляет собой здоровую космическую трубу, в середине которой находится гипер-скоростной ускоритель. (*Справка из межгалактического справочника Просто Сереги: гипер-скоростной ускоритель — система, при попадании в которую тело ускоряется до скорости света*). Итак, я стартую, и передо мной открывается необыкновенный вид. Как же все-таки прекрасен космос. Но на прекрасное засматриваться некогда, вселенную надо спасать. С самого начала мне попались своего рода истребители, вооруженные лазерными пушками. Но и я тоже парень не промах, пушка моего Шагателя не хуже. Спокойно, хладнокровно ловлю в прицел очередного нахала, и огонь! При попадании беднягу разносит в клочья, и от него остаются лишь угловатые обломки. Не пугают меня и очень большие корабли с огромными пушками. Их я кончаю ракетами.

Пролетев через гипер-скоростной ускоритель и разбомбив еще несколько истребителей, попадаю прямо к боссу уровня. Это небольшой сторожевой корабль, охраняющий подходы к планете TRENTON. С ним я разделываюсь так: трансформируюсь в Панцирь и жду, пока босс отстреляется. Затем быстро превращаюсь в Шагателя и от души палю по боссу до его следующей атаки. А как только он вновь начинает свои наскоки, я сразу в Панцирь. В итоге, не сдюжил сторожевик и разлетелся на мелкие кусочки.

Уровень 2. CRYSTON — ледяная планета.

На CRYSTON'е главное — собрать ключи. Найдя один ключ, я отыскиваю нужный вход в лифт и спускаюсь в шахту. (Справка из межгалактического справочника *Просто Сереги: шахта на CRYSTON'е представляет собой ни что иное, как коридор, идя по которому вы ощутите себя играющим в DOOM или в WOLF3D*). В шахте мне предстояло найти ключ, лежащий в ее конце. В пути главным было — не попасть в специальные уловители, готовые расплющить меня в лепешку, как тиски. Обошлось...

Затем я методично прочесываю остальные шахты, и вот у меня шесть ключей. Теперь — в верхнюю правую часть уровня на встречу с боссом.

Босс этой планеты оказался жутким монстрообразным роботом, питающимся от внутренней части энергетического ядра. Может я бы и не тронул уродца, но эта часть ядра мне нужна самому. "Отдай!" — вежливо так говорю ему и палю ему в башку самонаводящимися ракетами, а когда они закончились, добиваю мульти-ракетами. Сломав "железяку", получаю внутреннюю часть энергетического ядра и отправляюсь на следующую планету.

Уровень 3. VOLTAR — воздушный мир.

Узкая извилистая дорога и 200 секунд, чтобы добраться до конца. А ведь путь не легкий. Дорога местами прерывается и имеет очень крутые повороты. Некоторые ее участки, а именно синего цвета, после моего прикосновения краснеют и разваливаются надвое: чуть замешкаешься и рухнешь вниз в бездонную пропасть. А вот и босс. Ждет меня, голубчик, весь из себя робот, да еще с мощной дробилкой. Вот ее-то мне и надо отстрелить в первую очередь. Беру Шагателя, включаю мульти-ракеты и прицельно так по дробилке. А как только дробилка летит в мою сторону, сразу же трансформируюсь в Панцирь. Да, здоровый был "мужик". Был...

Уровень 4. THERMIS — пустынная планета

Пустыня, она и есть пустыня. Ни одной порядочной человеческой души в округе. Только вражеские роботы и самолеты. И все они хотят моей смерти. Как положено в пустыне, сразу же начинаю поиски воды. И тут случайно натыкаюсь на какой-то монитор, похожий на "GAOO-50 с русским телетекстом", но вместо русского телетекста по нему показывают совершенно непонятные вещи. Типа геометрических фигур, похожих на Треугольнички, Квадратики, Ромбики. Не разгадав эту мудреную систему, я решил не совать туда свой нос и занялся сканированием монитора. Оказалось, монитор вовсе не монитор, а электронный замок, который запирает

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

вперед/назад — ускорение/торможение (и задний ход)
влево/вправо — соответствующий поворот
Y — выстрел
X + влево/вправо — уход в сторону без поворота
B — прыжок
A — разворот на 180
L + X/Y или R + A/B — переключение оружия

РЕЙТИНГ

Графика - 9
Музыка - 10
Управление - 8
Оригинальность - 8
В целом — 8.75 — не плохо

Производство SONY и ELECTROBRAIN — 95 год

ангар еще одного здорового робота пришельцев. Открыть замок удалось так: в той же последовательности, в какой эта "геометрия" появлялась на мониторе, я расстрелял геометрические фигуры возле него. И после ликвидации пяти замков отправляюсь к ангару, в котором находится робот пришельцев. Но лишь я приблизился, робот сам вышел ко мне. Предстояло небольшое сражение. Трусоватый оказался тип: как только самонаводящимися ракетами я отстрелил ему ноги, он пытался от меня улететь. Но я сразу же пресек попытку к бегству, и в прыжке расстрелял его мульти-ракетами. Кусок энергетического ядра получен, и я отправляюсь на следующую планету.

Уровень 5. MAGMEMO — планета вулканов.

Из огня да в полымя. С пустынной планеты да на планету вулканов. Прямо жуть какая-то. Ну и жара здесь, дышать нечем. Хорошо, что Шагатель оснащен универсальным кондиционером, который не раз спасал меня от лютого холода и от знойной жары.

На этой планете, чтобы заполучить предпоследнюю часть энергетического ядра, мне надо, как всегда, добраться до босса, который вовсе не мечтал о встрече со мной. Необходимо было собрать четыре ключа, а затем вставить их в замки, отпирающие вход в лифт. Так я очутился в шахте, набитой множеством призов: восполнителей энергии, дополнительных блоков для запаса ракет, дополнительного бака горючего для других типов трансформаций и, конечно же, часть энергетического ядра.

Босс опять же оказался здоровенным роботом, из "крутых", но, как водится у них, не слишком большого ума. Особого сопротивления он мне не оказал. Я, как всегда, сначала истратил на него запас самонаводящихся ракет, а потом добил мульти-ракетами.

Уровень 6. The VORTEX — вихрь.

И вот я опять в космосе. Нет, все-таки никак не могу налюбоваться прекрасными видами. Но пока я озирался по сторонам, мне и моему лазерному прицелу попался на глаза новый какой-то странный на вид истребитель с антенной на носу. Не долго думая, жму на гашетку, и первая партия лазерных лучей улетает в сторону этого немощного тела. Все произошло так, как я и думал, его разнесло на куски, плавно разлетающиеся по всей галактике. Но дальше — очередная новинка — фиговина, похожая на проигрыватель грампластинок. Ну как вы думаете, что я с ней делаю? Самые смышленые уже догадались. Конечно же, то, что и с другими. Просто разношу в клочья. Ведь я выполняю святую миссию, Я СПАСАЮ ВСЕЛЕННУЮ!

В конце этого космического коридора меня встречает босс, похожий на консервную банку с хвостом. Расправляюсь с ним так: стреляю в середину его, так сказать, туловища. А когда он пытается достать меня хвостищем, сразу же трансформируюсь в Панцирь, в котором я неуязвим. В конце концов, босс повержен, последняя часть энергетического ядра у инопланетян отобрана, и я отправляюсь на TRENTON, чтобы вернуть ядро его хранителям.

Уровень 7. TRENTON. Home of the Core.
Хранилище энергетического ядра.

Пришельцы конкретно взялись за TRENTON. Они навезли туда столько войск, что я поначалу еле справлялся с ними. И, как всегда, у них появились новые виды оружия. Ну взять хотя бы трехствольные автоматические пушки, которые при вашем появлении начинают сразу же палить из всех стволов. Их я уничтожаю сразу же, пока они не успели развернуться и открыть прицельную пальбу. Да еще пирамиды, ведущие по мне непрерывный огонь. Впрочем, все новинки — не проблема, когда со тобой старая добрая лазерная пушка. Вот что действительно здесь трудно, так это просто передвигаться: эта часть TRENTON'а находится над океаном и состоит из одних мостов. Мосты раскладываются по очереди, и только при открытии электронного замка (вспомните THERMIS). Открываешь один из замков — появляется небольшой участок моста, и так до самого конца. А в конце — конечно же, последний босс. Всем боссам — босс.

Это огромная копия Шагателя. Босс очень сложный. Я старался подпрыгивать во время его подкатов. Даже когда он стоял на месте, я даже и не думал расслабляться и не переставая стрелял по нему лазером. Но вдруг его голова отсоединилась и начала летать. Вот здесь мне и пригодились мои любимые самонаводящиеся ракеты. Одного лишь десятка хватило, чтобы сровнять его с океаном! Ну вот и победа!!!

Энергетическое ядро возвращено. Пришельцы навсегда изгнаны из нашей галактики и больше никогда не вернутся на TRENTON. А если и вернуться, мы всегда сможем дать им достойный отпор. Ведь для этого и создано наше защитное подразделение Деодерон. До новых встреч, может еще как-нибудь свидимся.

Борец за мир во вселенной
Просто Серега

(Специальное спасибо Сереге Пономареву за предоставленный картридж с игрой)



Только не говорите, что не знаете Барта Симпсона (того, что в истории планеты оставил скромную веху в виде спасения Земли от инопланетных захватчиков) Казалось бы, чего еще надо для полного счастья, впечатлений итак на всю жизнь осталось предостаточно Но Барту все мало он эту самую жизнь все норовит укоротить вот он и ввязался в новую историю (еще более фантастическую) А началось все так.. В некоей школе каждый год проводится ежегодная (ясно, ведь каждый год, впрочем я это уже сказал) ярмарка, на которой ученики показывают свои достижения (всякие там табуреточки, вязание и прочие штучки, от которых учителя и родители готовы пускать слезу круглосуточно) Однако в этом году должно было пройти что-то из ряда вон выходящее — один из учеников, Мартин Принс сконструировал Машину Виртуальной Реальности

"Сегодня друзья мои я покажу вам будущее Мир, созданный компьютером настолько реален, что его нельзя отличить от настоящего Через полчаса будет проведена демонстрация возможностей моей машины", — говорил Мартин И все было бы в порядке, если бы (читатели уже наверняка догадались, что если что-то не в порядке, значит пора появиться Барту) если бы мимо оживленно размахивающего руками, ногами и другими частями тела Мартина не прошлепал Симп-

сон, только что "загрузившийся" новым выпуском журнала "D" (Великий Дракон). Шел он себе, шел и вдруг подумал: "А чем я хуже, например, тов.Купера, продавшегося плейстэйшну, или г.Канта, целыми днями играющего в бомбермена. Ну разве только про Вовку Суслова нельзя ничего такого сказать, он у них умница". Только он это подумал, как показалась ему на глаза эта самая машинка. Тут ЭТО и произошло .

Подскакал, значит Барт к компьютеру и начал нажимать на все подряд кнопки, представляя, как ... ужас, летящий .., на плаще с изображением летучей ... русалочки, всадил файербол в усатого итальянского водопроводчика.

Вдруг в машине что-то хрустнуло, Мартин заверещал, но было TOO LATE ..

Замигали лампочки, Барта зацепили щупальца, и Мартин, "заценивший" ситуацию, изрек (печатается с цензурными поправками): "Барт, ты плохой человек, ну разве так можно, ты все испортил, (собака женского рода). Ты уж извини, но придется тебе карабкаться собственными силами, (птица, долбящая деревья). Ты должен пройти все мои программы, (медленный человек)"

Господа, по-моему презентация начнется немного раньше ..

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОШМАР

Когда игра начнется, вы сможете лицезреть орущего Барта, дрыгающего всеми конечностями в попытке выбраться из Виртуального Колеса. Если нажать на любую кнопку (естественно, кроме RESET), умная машина напялит на зубчатый череп Симпсона шлем и придаст ему (не черепу, а Барту) угловое ускорение, вследствие чего наш герой начнет осуществлять вращательное движение в колесе. Теперь у вас есть возможность "просечь" обстановку. Одни из основных частей Виртуального Колеса — Виртуальные Окна (нет, это не те Windows). Шесть из них — непосредственно программы Мартина. Седьмое окошко — выход, но пока не будут пройдены все учебные программы, оно закрыто и являет собою окошечко "приз/штраф", но об этом позже. Так вот, на чем я остановился? (простите, совсем склероз замучил). Ах да, виртуальное колесо. Когда оно остановится, компьютер запустит ту программу, на которую указывает шлем Симпсона. Кстати, попробуйте один секрет — положите джойстик шнуром на северо-восток и ровно в полночь указательным пальцем левой ноги нажмите кнопку "Y"

Для своей машины Мартин написал шесть программ, которые теперь поневоле придется изучать Барту. У него есть три попытки, чтобы пройти все программы до того, как система "зависнет", и Симпсон останется в компьютере FOREVER ..

Число попыток обозначено в верхнем левом углу экрана. Лишняя попытка добавляется, если Симпсон-младший ткнется своим шлемком в окошко "приз/штраф", когда оно показывает Виртуальный Корндог, но это связано с определенным риском. В компьютере Мартина Принса "гуляет" злобный вирус, способный уменьшить число попыток.

Внутри каждой программы Барту дается определенное количество жизней, исчерпав которые и не пройдя программы, он возвращается в колесо и теряет попытку. Если же он пройдет уровень, не растеряв все жизни, попытка не теряется. В большинстве программ у вас будет еще и энергия, то есть жизнь вы будете терять по частям (иногда будет еще и ограничитель времени). Энергию восполняет Виртуальный Корндог, а Виртуальный Диск добавляет целую жизнь (впрочем, тоже виртуальную). А теперь рассмотрим все программы более подробно.

ДИНОЗАВРЯТИНА В СОБСТВЕННОМ СОКУ

Мартин написал программу "Взгляд в прошлое", имитирующую обычный день жизни простого динозавра. Выходка Барта все исказила, и вполне мирная учебная программа превратилась в ужасную борьбу за выживание, где одна из самых главных и почетных ролей отводится вашему герою. Но не ожидайте увидеть старого доброго Барта со всеми подобающими обычному человеку частями тела. Вместо него будет нечто такое ... Впрочем, посмотрите сами (кстати, в каждом уровне "взбесившийся" компьютер будет вытворять с телом Симпсона такие выкрутасы, что в страшном сне не приснятся). В данном уровне из Барта "слеплено" некое теплокровное существо, именуемое Бартозавром, причем, что самое обидное — этот зверь — травоядный и так аппетитно выглядит, что все представители флоры и фауны Юрского периода начинают за ним охотится. Велоцерапторы, трицератопсы, птеродактили и даже наши с вами предки (не Адамы и Евы, как думают некоторые несознательные элементы, а вполне волосатые пещерные люди) — вся эта масса существ норовит оттяпать кусочек сочного желтого мяса Бартозавра. Но и это еще не все — Бартозавр должен избегать падающих камней, потоков лавы и прочих неприятностей. Взяв на вооружение разум (чего, кстати, очень не хватает его противникам), Бартозавр должен выжить, или он станет историей. На ваше счастье Бартозавр может уничтожать врагов, прыгая на них (Марио, однако) или стуча по ним хвостом. Не забывайте подбирать корндоги, остающиеся после уничтожения пещерных Симпсонов, ну а если вам посчастливится взять табличку с изображением рычащего Бартозавра, враги в панике обратятся в бегство.

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "ДИНОЗАВРЯТИНА В СОБСТВЕННОМ СОКУ"

влево/вправо — движение влево/вправо	**старт** — пауза
вверх — войти в пещеру	**A** — удар хвостом
вниз — присесть	**B** — прыжок
	Y — рык



СУДНЫЙ ДЕНЬ БАРТА

Изначально эта программа носила гордое название "Изучение ядерного распада", но гнусный Симпсон, понажимав кнопочки, превратил Виртуальный город в Виртуальную радиоактивную пустыню Теперь немногие оставшиеся в живых обитатели занимаются непрекращающейся борьбой за выживание. Поганые бандиты взяли под контроль все дороги и "кидают" проезжающих людей на провиант Но тем не менее все эти гангстеры всего лишь "цветочки" по сравнению с "ягодкой" Бартом — грозой дорог Ничто не остановит его мотоцикл, никто не выдержит удара его подкованных ботинок, никто не избежит суровой кары за все злодеяния, когда он спешит на очередное телевизионное шоу, ведь это Черный .. фу, опять, скажем короче видишь Барта — делай ноги Ну, в принципе есть несколько таких штучек типа диких, грязных и очень вооруженных преступников Но Барт не такой дурак, как может показаться на первый взгляд Удар ноги или выстрел из шаромета надолго отобьет почки и охоту задираться у любого мафиози

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "СУДНЫЙ ДЕНЬ БАРТА"

влево/вправо — движение мотоцикла
L/R — ударить ногой влево/вправо
старт — пауза
A — тормоз
B — газ
Y — шаромет

Иногда у вас будут кончаться патроны, тогда придется поворачиваться и лупить по мотоциклам гадов своими ***давами (вырезано цензурой) Если возьмете "ускорение" — это хорошо, а если не возьмете — это плохо Говоря точнее взяв баллончик, валяющийся на дороге, Барт, вернее его мотоцикл, приобретет нехилую скорость и будет мчаться до тех пор, пока он не ткнется в какое-нибудь препятствие

БАРТ — СОСУНОК

Программа "Детское развитие глазами младенца" была разработана для того, чтобы показать детское разви , впрочем, прочитайте название Но появление в программе нового персонажа, назвавшегося Бартиком, внесло сумятицу и разрушило всю идиллию мирного развития современной американской молодежи Когда грудной Бартик увидел в окне продавца мороженого, в нем взыграли звериные инстинкты, побудившие выбраться из колыбели и пуститься вдогонку желанному (нет, не продавцу) мороженому Достигать цели придется всевозможными способами — прыгать с дерева на дерево, бегать по бельевым веревкам и даже гнеть на детской коляске Бартик достанет цель, будь она даже на краю Земли, и единственное, что может помешать ему — это нянька, мечтающая поймать и засунуть в колыбель неугомонное дитя В приключении вам помогут пеленкошют (помогает плавно опуститься на землю) и соска (против ее попадания не устоит даже чудовище) Короче, нечего Ваньку валять, иди и догоняй свой десерт.

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "БАРТ — СОСУНОК"

БАРТИК:
влево/вправо — движение дитенка влево/вправо
старт — пауза
A — плюнуть соской
B — прыжок
X — пеленкошют

КОЛЯСКА:
влево — замедлить ход
вправо — полный вперед!
старт — пауза

НИАГАРСКИЙ ВОДОБАРТ

Мартин планировал изучать динамические свойства жидкостей и для этого написал программу "Гидрофизика жидкостей" Мы должны сказать спасибо Барту, ведь только благодаря ему нудная и скучная учебная программа превратилась в веселый "Водяной спуск" Барт будет ненавязчиво спускаться по водяному аттракциону, но не медлите — нужно успеть до закрытия Вы должны доплыть до конца трубы до того, как парк закроется, обплывая и обгоняя всякий хлам, плавающий рядом (в основном хлам представлен другими купающимися) Иногда дорога будет разветвляться (если дорога неправильная вы вскоре сами поймете) Наверху вы увидите полоску, с помощью которой можно определить

относительное положение Симпсона. Чем ближе вы будете к финишу, тем быстрее придется реагировать на всякие досадные недоразумения, пытающиеся приостановить спуск Водобарта. Одна из самых главных проблем — гадкая водорыбка.
Если вы ее заденете, время уменьшится. Но как говорится в одной русской пословице "в бочке мяса всегда есть ложка перцу". Из нее следует понять, что кроме всяких бяк вам еще могут повстречаться всякие полезные штучки, например водобудильник, в противоположность рыбке увеличивающий оставшееся время.

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "НИАГАРСКИЙ ВОДОБАРТ"

влево/вправо — движение пловца влево/вправо
старт — пауза

Также Барт сможет запрыгнуть на вододоску, которая помчит его быстрее ветра. В общем, плыви и наслаждайся, иначе, как сказал один товарищ, ты станешь просто "мертвое мясо".

СВИНСТВО

Все знают о пристрастии американских "пиплов" к белому мясу (а нам, значит, все остальное, например пресловутые "американские ножки"). В связи с этим Мартин разработал новую компьютерную программу "Процесс приготовления свежего мяса". Она была написана, чтобы показать путь от поросенка до котлеты на вашем столе (если ты, конечно, не



мусульманин). Барт превратился в постоянно хрюкающее создание, напоминающее свинью. Вы спросите, почему всего лишь напоминающее, а я вам с плохо скрываемым злорадством отвечу, что никто нигде и никогда не видел свинью, прыгающую на хвосте и открывающую двери. А вы мне встречный вопрос — "А зачем это надо свинье, ась?". В ответ я жутко взбешусь и заору — "А для того, чтобы спасти своих собратьев по крохотному разуму!" Скажу по секрету — это не так просто. Начинается (для плохих игроков заканчивается тоже) все в разделочном цехе. Не ожидайте увидеть стены, забрызганные кровью, или туши, висящие на огромных крючьях — у американцев все по-другому. Чтобы свинкам было веселее умирать, на стенах всюду развешаны фотографии их главного мучителя — клоуна Красти (если вы читали роман С. Кинга "Оно", все станет на свои места). Так вот, злобный Красти создал новую технологию приготовления мяса и теперь жаждет ее на ком-нибудь испытать. Для этой цели он припас кучу свиней, живых, пока... Но тут в самый ответственный момент появляетесь вы (весь в белом) и спасаете своих сородичей. Но это все радужные мечты, а реальность вот такая — находите ключи определенных цветов и открывайте двери. Как только выполните задание, попадете в гигантский холодильник, где вам придется сразиться с боссом — клоуном с ледометом.

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "СВИНСТВО"

влево/вправо — движение влево/вправо
B — прыжок

БАРТ ПОПЭР ДО МОРДОЛЯПА

(примерный пер. с укр. — Барт поехал к фотографу)

"Виртуальная фотография" была написана для того, чтобы наглядно показать виртуальное обучение виртуальных учеников. Если бы не Барт, так и произошло бы. Но к несчастью на выставке успел поприсутствовать Барт, и теперь программа несколько видоизменена. Мы видим всех, кто должен фотографироваться, гуляющими перед школой. Не хватает только Барта. А, вот и он, только он как-то странно себя ведет — прячется за кустом, и интересно, зачем ему столько гнилых помидоров? Уж не хочет ли он... Да, именно это задумал Симпсон, и вам придется помочь ему. Надо закидать своих одноклассников помидорами, чтобы подпортить им физиономии перед фотографированием. Но будьте внимательны — не все такие беззащитные — не советую попадать во взрослых. Для "удачной" фотографии надо попасть во всех учеников, тогда они отложат фото на другой день, позволяя Барту собраться с новыми силами и раздобыть корзину тухлых яиц...

УПРАВЛЕНИЕ
НА УРОВНЕ "ВИРТУАЛЬНАЯ ФОТОГРАФИЯ"

влево/вправо — кидать по диагонали
B — бросок

Короче, все прохождение игры не стоит выеденного яйца.

СУСЛОВ Владимир Александрович

Twin Bee Adventures: The Rainbow Bell

Приключения Твин Би: Радужный Колокольчик

За что я люблю фирму "Konami", так это за то, что она не клонирует бездумно удачные разработки других, а разрабатывает свои собственные идеи. Вспомните — "Contra", "Kung-Fu", "Castlevania", "Gradius", все эти игрушки стали вехами в истории и примерами для многочисленных передираний. И одна из их самых удачных серий — "Twin Bee". Например, "T B III" был бестселлером 8-биток на до-о-олгое время, поражая игроков качеством графики и анимации. Создав одну часть "пчелок" на SuperNES (надо признать, не очень удачную), "Konami" решила отойти от привычного вида сверху а-ля "Axelay", да и вообще от концепции игры-стрелялки, и сделала новый прорыв в истории пчеловодства. По сути это нинтендовский ответ на "Sonic", и это один из немногих случаев, когда на рынок вышла игра, практически эквивалентная по качеству легендарному "Ежу". "Twin Bee Adventures The Rainbow Bell" по возрастному рейтингу более подходит для детей младшего возраста, но и старшие геймеры найдут для себя пару дней веселого развлечения.

Ну, а теперь пробежимся быстренько по игре (быстренько, потому что я могу тянуть историю на полжурнала). Пара дежурных слов о техническом исполнении игры. Графика очень приятная, только палитра спрайтов показалась мне чуть-чуть скудноватой, но фоны — вне конкуренции. Музыка выполняет свое прямое назначение — не отвлекать от игры и в то же время поддерживать ее атмосферу, а сами мелодии весьма приятны на слух и хороши по качеству. Также меня порадовало обилие оцифрованной речи (правда, японской), вроде бы не свойственной играм-ходилкам — каждое действие играющего сопровождается отдельной фразой. Cool!! Играть можно одному ("1 Player"), можно также биться вдвоем ("2 Players") за одно правое дело (но по очереди), а можно устроить жестокую битву — ("Battle"). В "Options" задается конфигурация клавиш и тип звука, и на этом сервис заканчивается, а начинается игра.

Первое, что вы видите — это главная карта. Если вы начали игру заново, то придется открывать каждый участок поочередно, а если ввели хитрый пароль (о них — в конце статьи), то некоторое количество клеток на карте уже будет открыто. Вся прелесть в том, что по карте можно передвигаться как вверх, так и вниз, то есть если вы забыли что-то (например — ключ), то можно беспрепятственно вернуться на нужный участок. Карта поделена на семь различных по цвету кусков, каждый последний участок цвета — БОСС!

Вторая операция — выбор пчелки. В игре есть три пчелы-андроида: "T Win Bee", голубого цвета,

Полезные советы:

1. Комбинируйте пчелок — для разных этапов нужны разные роботы.
2. В первых зонах есть возможность на халяву набрать оружия — выберите "Win Bee" и летите вертикально вверх, в космос, где на высоте 9999 метров вас ждет сюрприз!
3. Не упускайте ключи!
4. Не гоняйтесь за китайскими бубенчиками — особой пользы от них нет.
5. Лучшее оружие — шар с черепом.

TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURES

STAGE CLEAR
GOAL TIME····00:56
CLEAR TIME····01:19



твердый свредняк по боевым характеристикам, "Win Bee", розового цвета, мастерски летает, но бьет очень натужно, "G Win Beв", зеленого цвета, классно бьет, но летает как трактор Выбрав нужный персонаж, мы переносимся прямо на поле боя

В верхней части зкрана находится панель информации, содержащая имя героя, количество энергии (сердечки), шкалы знергии на полет и суперудар (jump & punch), и имеющиеся приспособления В лроцессе игры вы можете лодбирать колокольчики (в основном из подбитых врагов), дающие вам полезные вещи синий цвет — стрельба, оранжевый — дает скакалку, погремушку или колотушку (в зависимости от выбранной пчелки), белый — ореол защиты от пуль, зеленый — дает один спутник-сателлит, фиолетовый — назначение неопределенно, розовый — неуязвимость Кроме колокольцев в дороге можно подобрать сердечки (энергию), маленькую фею (1/4 сердечка) и колокольчики со знаком "?" В них может оказаться три вида оружия (скажем так — наввсного) раквта — самонаводящееся чудо, теннисный мяч — очень весело использовать в узких коридорах, шар с черепом — кинул, БА-БАХ!!, одни трупы. Справедливости ради надо сказать, что все вышеперечисленные феньки иногда и просто валяются на дорогв Еще один крайне важный предмет — ключ Имея ключи разных цветов можно открывать двери, ведущие в комнаты, до отказа забитые разнообразными сокровищами Ну и последняя фиговина, в изобилии разбросанная по всем этапам "T B A" — это китайский колокольчик (не надо критики — игра так и называется —"Радужный Колокольчик"). За каждую сотню дают одну жизнь (особо не разбежишься), а за две сотни — две жизни (железная логика!!) и так далее

Сюжет. Жили были три друга вместе с наставником — не в меру мудрым и благообразным профессором (так вот откуда содран сюжет для "Боевых Жаб"!) Продавали разбавленный, тьфу, чистый, мед цыганам, тьфу, фермерам и жили довольно весело Но однажды им по E-mail пришло послание из далекого космоса от прекрасной девушки Мэлоры Она поведала, что безумный (как обычно-!!!) ученый доктор Вармон создал армию роботов (тоже пчвловидных) и послал их захватывать планеты, на которых и жила Мэлора с друзьями Тут наставник наших героев радостно сказал, что этот инцидент прекрасно подходит для обкатки новых боевых робокостюмов модели Кибернатор 02-Бета, для маскировки раскрашенных под безобидных пчел Делать нечего — друзья идут в бой!!

Zone 1. Training Grounds

Кроме сокрушения толп врагов, у вас основная цель — нахождение ворот с надписью "Goal", это и есть конечная цель каждого этапа Как и в большинстве динамических игр-ходилок, начальные уровни —разогревочные, и запороться на них практически невозможно Нвмного покопавшись в предпоследнем этапе можно обнаружить первый ключик и с чистым сердцем идти бить Босса Зовут его "Boss Bee" (оригинально), и убить его крайне просто (особенно в костюме "G Win Bee")

Zone 2. Circus Abyss

Цирковое подземелье, так, по-моему, лучше всего охарактеризовать этот уровень К туповатым роботам прибавились задумчивые кубики, бешеные красные чувaки (Mad Spot) и блуждающие огни К тому же кругом великое множвство смертельно опасных шипов, тут уже играть будет посложнее Увидев ключ, не облизывайтесь, взять его нельзя (для зтого надо позже найти розовый ключик) Босс — "B/On Bee", крайне мерзкий тип. Советов давать не буду, скажу лишь, что когда он вас догонит, будьте осторожны















Zone 3. Grass Parodi

Что может быть лучш
прогулки на свежем во
духе, купания в кристал
чистых прудах и любован
природой под ненавязчивые мотив-
чики? Вот и в этой зоне подобных идил
будет столько, что захочется выйти из "Green Peace" Нас-чет ключа скажу, что его можно взять, только разбив фальшивую стенку Босс, как обычно мерзкий (имя-то какое — "Ракароп") Для боя с ним рекомендуется иметь при себе любов ручное оружие, так как голыми руками бить долго и нудно, а делать суперудары не желательно

Zone 4. Toy Story

Мир детских игрушек По части врагов довольно слабо (сороконожки, роботы, и вделанные в стенки морды), а вот по части лабиринтов Бродить вы здесь будете долго и упорно Ключик валяется прямо на дороге (я от такой бесхозяйственности аж оторопел), а босс вообще какой-то левый Победа за вами, если только этот металлический птенец не достанет до кнопки в потолке, иначе будет больно .

Zone 5. Ice Climber

Кругом лед Помнится, в такой ситуации Соник ловко гонял на сноуборде Пчелам же сложнее, доски под рукой нет, а секретные русские кибер-валенки отчаянно скользят. Полку врагов прибыло, снеговики-новобранцы различных видов стоят на каждом шагу и мешают ва-шему продвижению Для взятия ключа надо немного полетать (смотрите карту!!), а вообще эта зона весьма и весьма симпатична Босс — жирный горнолыжник Чтобы его победить, надо обладать неплохой реакцией, иначе "Deln Bee" (так его зовут) вас просто подавит

Zone 6. Urban Hell

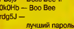
Хватит природы, даешь углекислые городские будни! Урбанистический музон, индустриальные пейзажи — все это шестая зона Опасностей в два раза больше, чем раньше, и здесь я впервые надолго "засел" Последний ключ взять несложно, но вот добраться до него Если вам повезет, то пчелки дойдут до комнаты, где пятерка роботов будет играть в футбол Они больно врежут вам мячиком в лоб, после чего спустятся для более тесного выяснения отношений В этой зоне окопалось целых два босса Первый, промежуточный, сильно осложнит ваше движение к выходу (все время вправо), и остановить его сможет лишь металлическая балка, да и то ненадолго Второй, "Metal Bee", выглядит очень оригинально —это два чудика, бить которых надо поочередно, пережидая моменты их злости.

Zone 7. Two-in-one

Это вообще не зона, а просто два босса подряд. Рассмотрим этих гадов по очереди "Boo Bee" — идеальный советский школьник. Его ранец содержит прыгающие бом-

Пароли к игре:

gpnKJ — Boss Bee
2Brhb — B\On Bee
hmdBG — Pakapon
jN52G — Deln Bee
wkwHb — Metal Bee
PBJjJ — Boss Bee-II
0k0Hb — Boo Bee
rdg5J — лучший пароль









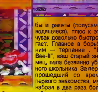








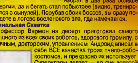




бы и ракеты (полусамонаводящиеся), плюс к этому чувак довольно быстро бегает. Главное в борьбе с ним — терпение . "Boss Bee-II", ваш старый знакомец, папа безвинно убиенного школьника За период, прошедший со времени первого знакомства, мужик набрал в два раза больше энергии, да и бегать стал побыстрее (видно, тренировался с сынулей). Порубав обоих боссов, вы сразу попадете в логово вселенского зла, где намечается.







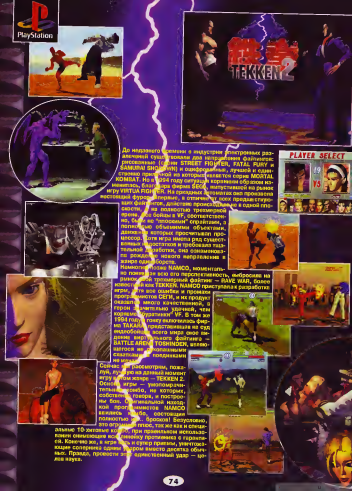
Финальная Схватка

Профессор Вармон на десерт приготовил самого мощного из всех своих роботов, здорового громилу, с его личным, докторским, управлением Андроид вписал в себя ВСЕ качества троих пчело-робокостюмов, и прекрасно их использует Суперудары делает — во сне лопатой не отмашешься!! Летает как ковровый бомбардировщик, а черепа кидает с вас размером Да и поразить его можно только в "черном" состоянии. Прибавьте сюда немыслимое количество энергии, и можете смело выключать приставку Ну, а для сверх смелых геймеров мы все же продолжим репортаж и раскроем секрет легкой победы над Вармоном стойте в углу, пережидайте атаки, ну а когда он озвереет, все будет зависеть только от вашей реакции! Убив робота, смотрите заставку и смело лезьте в холодильник за внеочередной порцией меда. Заслужили!!





Lord Hanta



До недавнего времени в индустрии электронных развлечений существовали два направления файтингов: рисованные (серии **STREET FIGHTER, FATAL FURY** и **SAMURAI SHODOWN**) и оцифрованные, лучшей и единственно приличной из которых является серия **MORTAL KOMBAT**. Но в 1994 году ситуация коренным образом изменилась, благодаря фирме **SEGA**, выпустившей на рынок игру **VIRTUA FIGHTER**. На аркадных автоматах она произвела настоящий фурор. Впервые, в отличие от всех предшествующих файтингов, действие происходило не в одной плоскости, а на полностью трехмерной арене. Все бойцы в VF, соответственно, были не "плоскими" спрайтами, а полностью объемными объектами, движения которых просчитывал процессор. Хотя игра имела ряд существенных недостатков и требовала тщательной доработки, она ознаменовала рождение нового направления в жанре единоборств.

Немногим позже **NAMCO**, моментально понявшая всю его перспективность, выбросила на рынок свой трехмерный файтинг — **RAVE WAR**, более известный как **TEKKEN**. **NAMCO** приступала к разработке игры, учтя все ошибки и промахи программистов СЕГИ, и их продукт оказался много качественней, а герои значительно удачней, чем корявые "буратинки" VF. В том же 1994 году в гонку включилась фирма **TAKARA**, представившая на суд видеобойцов всего мира свое видение виртуального файтинга — **BATTLE ARENA TOSHINDEN**, являющегося не рукопашными схватками, а поединками на мечах.

Сейчас мы рассмотрим, пожалуй, лучшую на данный момент игру в этом жанре — **TEKKEN 2**. Основа игры — умопомрачительные комбо, из которых, собственно говоря, и построены бои. Оригинальной находкой программистов **NAMCO** явились комбо, состоящие полностью из... бросков! Безусловно, это огромный плюс, так же как и специальные 10-хитовые комбо, при правильном использовании снимающие всю линейку противника с гарантией. Конечно же, в игре есть и супер приемы, уничтожающие соперника одним ударом вместо десятка обычных. Правда, провести этот единственный удар — целая наука.



Нестандартен подход в игре к сюжетной линии. Главный герой первой части TEKKEN'а — Казуйя Мишима, победив на турнире Железный Кулак своего отца Хвйхаши, занял главенствующее место в его организации. Мало того, он ко всему еще продал свою душу демону, получив за это силу и власть хозяина турнира. Ведь был вроде главным положительным героем игры, а вот как все обернулось! Теперь место "хорошего парня" стало вакантным, и его занял... отец Кадзуйи, в прошлом отъявленный злодей! Подобных (очень жизненных) трансформаций добра во зло и обратно файтинги еще не знали — по законам жанра эти понятия должны быть четко разграничены.

Зато в подборе персонажей NAMCO последовала канонам файтингов, собрав представителей практически всех видов единоборств. Появился тайский боксер Брюс Ирвин, корейский боец Баек, два забавных боксера: кенгуру — Алекс и ящерица — Роджер, а так же гонконгский полицейский Леи Вулонг — точная, на наш взгляд, копия Джекки Чена.

Всего в игре 23 персонажа, но сразу вам доступны лишь 10 из них. Остальных придется "добывать" по одному, доходя каждым персонажем до конца и сохраняя открывшихся бойцов на memory card. Другим безусловным стимулом желания увидеть конец игры, помимо скрытых персонажей, являются и два десятка потрясающих "силиконовых" мультфильмов — настоящих шедевров компьютерной технологии — венчающих эту замечательную игрушку. И нельзя не упомянуть потрясающий реализм происходящего на экране, который затягивает в игру полностью.

Но жаль, что она, как и все остальные трехмерные файтинги, доступна лишь немногим видеобойцам — обладателям дорогущих 32-битных машин.

В утешение, сообщаем владельцам Mega Drive, что SEGA планирует выпустить на этой приставке игру VF. Конечно, это будет не трехмерный, а "плоский" рисованный файтинг, но все-таки это будет VIRTUA FIGHTER!

Александр Макаров, Артем Сафарбеков



Агент 007 — не единственный герой, чья слава не дает покоя молодому поколению. После публикации отчета об успешной операции, проведенной Джеймсом Бондом-младшим, думаю, было бы очень кстати рекомендовать игру, герой которой пошел по стопам дежурного офицера Новы, главного персонажа "Power Blade". Сюжет "Power Blazer" в значительной степени повторяет сюжет приключений Новы. Однако, после успешной операции дежурного офицера, террористы, видимо, надолго отказались от попыток захватить власть. Поэтому в игре "Power Blazer" основной упор пришлось сделать на борьбу с вышедшими из подчинения роботами. Впрочем, хотя враги и изменились, результаты их деятельности оказались прежними — Земля повергнута в хаос, и вновь потребовался герой, способный восстановить энергосистему планеты.

Сначала несколько слов о правилах игры. Итак, отважный преемник легендарного Новы, вооруженный бумерангом, отправляется навстречу приключениям. Вся информация о герое во время похождений по этапам отображается в верхней строке экрана. В центре находятся счетчик запаса жизненной энергии и датчик радиуса действия бумеранга. Каждый раз, когда вы бросаете бумеранг ("B" или "Turbo B"), линия датчика падает влево до нуля, после чего начинает постепенно восстанавливаться. Думаю, ясно, что чем длиннее линия, тем дальше летит бумеранг. Начиная игру, вы способны метать бумеранг лишь на четверть от максимально возможного расстояния. Увеличивать радиус можно, подбирая специальные призы. Левее датчика виден запас жизней. Пока запас не иссяк, игра восстанавливает героя неподалеку от места гибели. Там и сям на этапах лежат призы: большое сердечко — частично восстанавливает запас жизненной энергии; "1UP" — добавляет жизнь; "E" — восполнитель всей жизненной энергии; "B" — суперзаряд, способный уничтожить всех врагов на экране. Запасы восполнителей и суперзарядов отображаются у левого края верхней строчки. Применяют их кнопкой "Select", но сначала может потребоваться выбрать нужную возможность (нажать "Start", установить джойстиком указатель, после чего опять нажать "Start"). Рассмотренные выше призы игра не восстанавливает на этапе до тех пор, пока у вас не кончится запас жизней и после сообщения "GAME OVER" не появится меню ("CONTINUE" — начать текущий этап заново; "STAGE SELECT" — вернуться в меню выбора этапов; "PASS WORD" — получить пароль). Эта несправедливость частично компенсируется теми призами, которые можно зарабатывать, убивая противников: "P" — бумеранг пролетает противников насквозь; "N" — бумеранг отскакивает назад, как только ударится о противника; "G" — расширяет радиус действия бумеранга на одну четверть от максимально возможного, маленькое сердечко — немного увеличивает текущий запас жизненной энергии.

Таким образом, пользуясь способностью врагов восстанавливаться, вы вполне можете обойтись без больших сердечек и, даже, суперзарядов (чего нельзя сказать о восполнителях



энергии — они незаменимы во время поединков с боссами, где, как правило, невозможно заработать призы)
В игре семь этапов. Первые шесть можно проходить в любой последовательности. После прохождения очередного этапа, игра сообщает пароль (пункт "PASS WORD" в меню, появляющемся после сообщения "STAGE CLEAR"; пункт "STAGE SELECT" в этом же меню позволяет продолжить игру). Подробно системе паролей этой игры будет рассмотрена в специальной статье. Ниже привожу рекомендации для каждого этапа. Поскольку первые шесть расположены по кругу как числа на циферблате часов, я обозначил этапы соответствующими их положению числами циферблата.

Этап "11". Напоминает военную базу. В начале вам придется перебраться через колонну больших и маленьких танков, упорно стреляющих в сторону, противоположную вашему движению. Не торопитесь — запас жизненной энергии не бесконечен. Удачно запрыгнув на башню замыкающего колонну маленького танка, подождите появления шагающего и стреляющего робота. Добредя до танка, он повернет назад, и у вас появится возможность расправиться с противником, без риска попасть под его выстрелы.
Если к этому моменту ваш бумеранг еще не получил возможность пролетать врагов насквозь, попробуйте перебросить его в прыжке через голову противника. Тогда на обратном пути ваше оружие врежется в робота и, отскакивая, будет долбить его до тех пор, пока не сможет вернуться к вам. Иногда этот прием бывает удобно применять даже во время поединков с боссами, но бумеранг, пролетающий противников насквозь, кажется мне все-таки более надежным оружием.
Теперь спускайтесь в подземелье, где еще один шагающий робот охраняет большое сердечко. Подземелье можно условно поделить на два этажа. Сначала вы, естественно, окажетесь на втором этаже. Путь к лестнице на первый этаж патрулирует небольшой робот, неуязвимый до тех пор, пока не распрямится. А распрямляется он лишь для того, чтобы выстрелить. Уничтожать таких роботов можно двумя способами. Первый — встать рядом с его площадкой, подпрыгивать и бросать бумеранг в надежде, что противнику надоест наблюдать, как вы появляетесь в его поле зрения. Второй — влезть на площадку, подождать, пока он начнет распрямляться, бросить бумеранг и перепрыгнуть через вражеский снаряд.
Дно первого этажа сплошь утыкано острыми кольями. Ошибки здесь смертельно опасны. Поэтому, прежде чем пытаться взять приз "1UP", стоит подумать, не подведет ли вас глазомер во время прыжка назад на качающуюся площадку. Кстати, следующая площадка, хоть и не качается, но может рухнуть на колья вместе с вами.
Поднявшись на второй этаж подземелья, не торопитесь выбираться на улицу: спрыгнув вправо с площадки, которую патрулирует небольшой робот, герой попадет в идущий сквозь стену потайной коридор. В конце коридора лежат "E" и "B". Теперь можно подниматься на поверхность. Здесь вас поджидают стреляющие роботы, засевшие на вышках. Я предпочитаю пробегать понизу, уворачиваясь от выстрелов. Но если хотите, можете идти по заборчику, вступая в поединок с каждым противником. Чтобы пройти сквозь дверь в комнату босса, нажмите вверх.
Этот босс вряд ли доставит вам много неприятностей. Он регулярно появляется в разных местах экрана и стреляет в пять сторон: вправо, влево, вниз, вниз-вправо и вниз-влево. Бить бумерангом его нужно в момент появления. Уверен, что ведя поединок без лишней суеты, вы одержите победу с первой же попытки.
Этап "1", завод. Пожалуй, самый сложный во всей игре. Сначала вам придется как следует попрыгать по площадкам над пропастью с кольями, отбиваясь от летящих навстречу роботов. Прыгать лучше по верхнему ряду площадок — в случае промаха, тем меньше риск угодить прямиком на колья. У входа в здание вас поджидает большой обезьноподобный робот. Чтобы одолеть его бумерангом, не способным пролетать противников насквозь, рекомендую опять перебросить оружие через голову этого противника. На заводе встретится тип, подобно нашему герою вооруженный бумерангом. Если радиус действия вашего оружия к этому моменту равен лишь четверти от максимально возможного, сохранить запас жизненной энергии будет затруднительно. Дальше героя ждут струи огня (прямо как в "Contra", но здесь они не так опасны). Довольно неприятное место — там, где две струи вылетают одна навстречу другой. Рекомендую сделать передышку, встав на самом крае уступа: для левой струи это место слишком далеко, а для правой —

ЭТАП 5

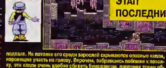
слишком высоко. После очередного спуска герой проходит подземелье с кольями, поднимается наверх, успешно преодолевает связку из двух исчезающих и одной качающейся площадки и, наконец, доходит до самого трудного испытания. С первого взгляда ничего необычного здесь нет — нужно преодолеть пять площадок, понемногу поднимаясь наверх, ну разве что на дне вместо кольев полыхает огонь. Однако, это препятствие не покажется столь простым, когда вы узнаете, что три центральные площадки готовы рухнуть. В конце этой серии прыжков наперегонки со смертью, вас поджидает последняя коварная ловушка: нужно снайперски попасть на поднимающуюся из огня платформу и успеть соскочить с нее, не задев утыканный кольями потолок. Те, кто преодолеет эту полосу препятствий, думаю, дойдут до двери босса, даже не заметив оставшиеся преграды. Это единственная во всей игре охраняемая дверь. Ее сторожит голова, регулярно выплевывающая на пол снаряды.

Босс этапа — небольшой одноглавый дракон. Он плюется и регулярно перекатывается из угла в угол, свернувшись наподобие гигантской шестеренки. И хотя от обеих его атак можно увернуться, рекомендую не испытывать судьбу и завершить поединок как можно скорее. Благо запас жизненной энергии дракона невелик.

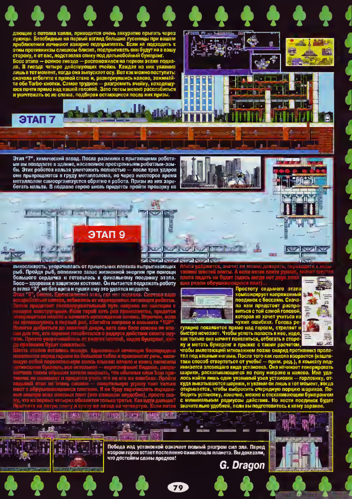
Этап "3" Судя по условному обозначению, это космодром. Этап начинается со знакомства с надоедливыми прыгающими роботами. Потом ваше терпение испытают прессы, а катапульты я предпочитаю разбивать, подбегая вплотную. На космодроме встретятся несколько противников, вооруженных бумерангами, так что рекомендую заранее расширить радиус действия вашего оружия. После поединка с первым таким противником, вниз можно будет спуститься по одной из двух лестниц. Рекомендую выбрать правую, а поджидающую внизу катапульту быстро уничтожить бумерангом. Когда герой побежит через подземный коридор, выдвигающиеся сверху пушки устроят ему проверку на реакцию и выносливость. Пройдя эту проверку, вы сможете пополнить запас жизненной энергии при помощи большого сердечка. Босс — робот. Он ходит и летает, прицеливаясь, откуда в вас удобней пальнуть. А когда босс прикрывается щитом и идет на таран, то становится совершенно неуязвимым.

Этап "5", биологическая лаборатория. Вначале вам предстоит пройти по оранжерее, населенной гигантскими стреляющими лягушками. Далее герою надо будет подняться в лабораторию и, расправившись с роботами-охранниками, спуститься на второй этаж

ЭТАП ПОСЛЕДНИЙ



подвала. На потолке его среди зарослей скрываются опасные капли, норовящие упасть на голову. Впрочем, забравшись поближе к потолку, эти капли очень удобно сбивать бумерангом, пополняя таким образом запас жизненной энергии и наращивая мощь бумеранга. Первый этаж подвала зарос еще больше. Здесь, чтобы не попасть под па-



дающие с потолка капли, приходится очень аккуратно прыгать через лужицы. Безобидные на первый взгляд большие гусеницы при вашем приближении начинают коварно подпрыгивать. Если не подходить к этим противникам слишком близко, подпрыгивать они будут не в вашу сторону, а от вас, подставляя спину под дальнобойный бумеранг.

Босс этапа — осиное гнездо — расположился на первом этаже подвала. В гнезде четыре действующих ячейки. Каждая из них уязвима лишь в тот момент, когда она выпускает осу. Вот как можно поступить: сначала отбегите к правой стене и, развернувшись налево, зажимайте обе Turbo-кнопки. Самое трудное — разгромить ячейку, находящуюся почти прямо над вашей головой. Зато потом можно расслабиться и уничтожать ос на спаше, подбирая остающиеся после них призы.

Этап "7", химический завод. После разминки с прыгающими роботами вы попадаете в здание, населенное престранными роботами-зомби. Этих роботов нельзя уничтожить полностью — после трех ударов они превращаются в груду металлолома, но через некоторое время металлолом самоорганизуется обратно в робота. Призы на них заработать нельзя. В подвале герою вновь придется пройти проверку на выносливость, уворачиваясь от прицельных плевков выпрыгивающих рыб. Пройдя рыб, пополните запас жизненной энергии при помощи большого сердечка и готовьтесь к финальному поединку этапа. Босс — здоровяк в защитном костюме. Он пытается подражать роботу с этапа "3", но без щита и пушки ему это удается недолго.

Этап "9", башня. Единственный этап, где нет подвала. Сначала надо вскарабкаться наверх, отбиваясь от надоедливых летающих роботов. Затем предстоит головокружительный путь направо по висящим в воздухе конструкциям. Если герой хоть раз промахнется, придется возвращаться налево и начинать восхождение заново. Впрочем, если вы промахнулись в первый раз, сбегайте направо и возьмите "1UP". Нелегко добраться до заветной двери, зато сам босс совсем не опасен для тех, кто заранее позаботился о радиусе действия своего оружия. Просто уворачивайтесь от редких молний, кидая бумеранг, когда противник будет снижаться.

Шесть этапов остались позади. Удаленный зачинщик беспорядков появляется перед героем на большом табло и произносит речь, являющую собой дорементальную смесь языков: начало и конец записаны латинскими буквами, все остальное — иероглифами! Видимо, разработчики таким образом хотели показать, что обычных слов наш противник не понимает и придется учить его на его же ошибках. Пройти седьмой этап не очень сложно — смертельную угрозу таит только мост с обрушивающимися плитами. Я не буду перечислять порядковые номера всех опасных плит (это слишком неудобно), просто скажу, что из первых четырех обвалится только третья. Как идти дальше? Прыгните на пятую плиту и сразу же назад на четвертую. Если пятая плита удержится, значит ей можно доверять, переходите к испытаниям шестой плиты. А если пятая плита рухнет, значит шестая плита падать не будет (здесь нигде нет двух лежащих рядом обрушивающихся плит)...

Простоту седьмого этапа компенсирует напряженный поединок с боссами. Сначала вам предстоит расправиться с той самой головой, которая не хочет учиться на чужих ошибках. Голова регулярно появляется прямо над героем, стреляет и быстро исчезает. Чтобы успеть попасть в нее, надо, как только она начнет появляться, отбегать в сторону и метать бумеранг в прыжке с таким расчетом, чтобы вылетающий мгновением позже снаряд противника пролетал под вашими ногами. После того как голова взорвется (нашла-таки способ отвертеться от учебы! — прим. ред.), в комнату поднимается зловещего вида установка. Она начинает генерировать шарики, раскатывающиеся по полу направо и налево. Мне удалось найти лишь один уязвимый узел установки — горловину, откуда выкатываются шарики, и уязвим он лишь в тот момент, когда открывается, чтобы выбросить очередную порцию шариков. Победить установку, конечно, можно и отскакивающим бумерангом с минимальным радиусом действия. Но вести поединок будет значительно удобней, если вы подготовитесь к нему заранее.

Победа над установкой означает полный разгром сил зла. Перед взором героя встает постепенно оживающая планета. Вы доказали, что достойны славы предков!

G. Dragon



R-Style Proxima MC.
Представляем самый мощный российский мультимедиа компьютер производства компании R-Style. Высочайшая производительность современных технологий, идеальный звук и видео, новейший дизайн не оставят вас равнодушными. В этом компьютере настолько удачно сочетаются сложнейшие технологии и потрясающая легкость освоения, что большинство экспертов считают R-Style Proxima MC лучшей покупкой.

...Ура, теперь у Вас есть «Битман»! Даже когда на улице слякоть, а в душе сумерки — приходите к нам!

Bitman Super
Популярная 16-битная телеприставка обладает, безусловно, наилучшим соотношением «цена-качество». Главное ее отличие от обычных приставок — это возможность играть в 6 кнопочном режиме, что, несомненно, оценят любители игр-единоборств. Мы предлагаем вам телеприставку Bitman Super по самым низким ценам, при этом гарантируем ее безотказную работу в течение полугода и осуществляем постгарантийное обслуживание приобретенных у нас приставок.

BITMAN

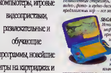
«Из всех искусств для нас важнейшим является *мультимедиа!*»

Мультимедиа продукты.
В наших магазинах вас ждет огромный выбор мультимедиа-продуктов для персональных компьютеров на русском языке, среди которых «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия», «Кулинарная энциклопедия», «Библия», электронный англо-русский словарь «Альфабайт», «Английский на каждый день», а также множество самых разнообразных игровых и обучающих программ на CD-ROM.



Аксессуары.
В наших магазинах вы найдете не только мультимедиа-компьютеры, но и дополнительные устройства, делающие игру действительно увлекательной. Это разнообразные джойстики, мыши, трехкоординатные игровые устройства, световые пистолеты, мега кеи устройства управления на инфракрасных лучах и многое другое.

Мультимедиа Upgrade.
Для тех, кто наращивает возможности своего компьютера, мы предлагаем различные дополнительные мультимедиа-устройства, среди которых множество моделей графических акселераторов, видеоускорители, звуковые карты, приводы CD-ROM, высококачественные аудиосистемы, а также удобные и простые в установке мультимедиа наборы известных марок.



Поинтересуйтесь нашими ценами.
Не забывайте, что делая покупку в наших фирменных магазинах, вы застрахованы от обмана. Не соблазняйтесь низкокачественными подделками. Скупой платит дважды.

Мы предложим вам все из волшебного мира мультимедиа — компьютеры, игровые видеоприставки, развлекательные и обучающие программы, новейшие игры на картриджах и компакт-дисках, разнообразные аксессуары и дополнительные устройства.
Ваше развлечение — наша работа.

SEGA Saturn.
Мы предлагаем машину будущего поколения — SEGA Saturn, построенную на принципиально новой элементной базе. Благодаря двум 32-битным процессорам, удивительная сюрреалистическая трехмерная компьютерная графика стала реальностью. Великолепный стереозвук, возможность проигрывания видео-, фото- и аудио-дисков, небывалое количество предлагаемых игр — все это SEGA Saturn!

SEGA

SEGA Pico
Используя технологию новой информационной эры, мы представляем интерактивные игрушки для самых маленьких. SEGA Pico — книжка-компьютер, подключаемая к телевизору, позволяет ребенку от 3 до 7 лет пользоваться ей так же просто, как обычной детской книжкой. Новая страница — новый рассказ или игра. Использование планшета и специального пера позволяет ребенку изменять сюжет и цветовую гамму, создавать новые мелодии и образы. SEGA Pico обучает ребенка мыслить логически, развивает память и координацию движений, и все это самым лучшим способом — через игру.



Sony Playstation.
Самая мощная из известных в мире игровых систем, телевизионная приставка Sony Playstation — это единственное устройство, где трехмерная графика обрабатывается специальным 3D процессором. При этом качество видеосигнала превосходит популярный формат VHS. Великолепное воспроизведение звука, сравнимое по качеству с CD, обеспечивается многоголосным 24-канальным звуковым процессором. Программные продукты для Sony Playstation разрабатываются 400 фирмами по всему миру. В комплекте мы предлагаем диск с демонстрацией технических возможностей приставки, а также демо-версии нескольких игр.

SONY

Тверская ул., 16/2. Ст. м. «Пушкинская»
Нагорная ул., 12/1. Ст. м. «Нагорная»
Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное»

Дистрибутор №1 фирмы SEGA в России и странах СНГ.
Тел. для справок: (7 095) 316-1001 (4 линии).
Оптовый отдел: (7 095) 127-6954.
Факс: (7 095) 316-9647

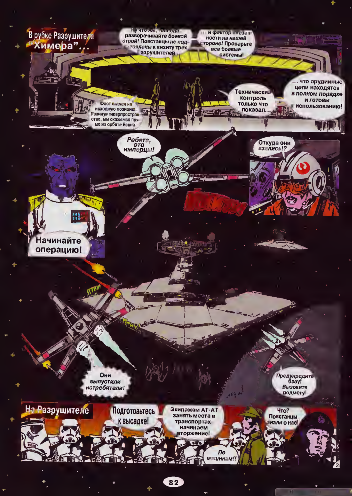
BITMAN
Искусство развлечения.

Давным-давно в далекой-далекой галактике...

STAR WARS
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

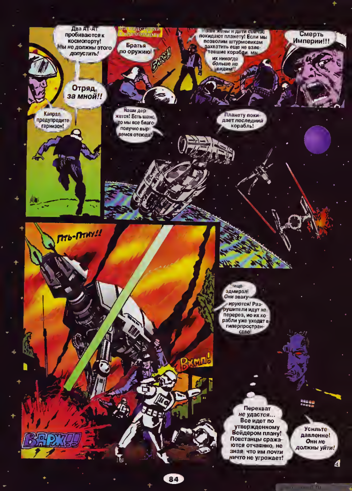
Повстанческий Альянс, уничтоживший Звезду Смерти, прочно обосновался на Явине, избрав своей базой заброшенные дворцы в джунглях планеты. Люку Скайуокеру и его друзьям еще не известно, что координаты базы давно рассекречены имперской разведкой, и вице-адмирал Траун получил от самого Императора приказ напасть на Явин. Однако у Дарта Вейдера есть более хитроумный план...
Призрак Оби ван Кеноби предупреждает Люка, что патрулирование, на которое тот отправляется, окажется не обычным полетом...

Авторы текста: **Duck Wader и Агент Купер**. Художник: **Валерий Корнеев**. Компьютерная обработка: **Валерий Корнеев и Алексей Филатов**.


В рубке Разрушителя "Химера"...
Ну что же, господа разворачивайте боевой строй! Повстанцы не подготовлены к визиту трех разрушителей
... и фактор внезапности на нашей стороне! Проверьте все боевые системы!
Флот вышел на исходную позицию. Покинув гиперпространство, мы окажемся прямо на орбите Явина
Технический контроль только что показал...
... что орудийные цепи находятся в полном порядке и готовы к использованию!
Ребята, это имперцы!
Откуда они взялись!?
Начинайте операцию!
Они выпустили истребители!
Предупредите базу! Вызовите подмогу!
На Разрушителе
Подготовьтесь к высадке!
Экипажам AT-AT занять места в транспортах начинаем вторжение!
По машинам!!
Что? Повстанцы знали о нас!
2



На командном пункте Повстанцев...
Принцесса Лея, у нас тяжелейшая ситуация! Имперцы *свалились* на базу прямо как снег на голову.
Адмирал Акбар, видно, мы *недооценили* имперскую разведслужбу!
ТРЕВОГА!!
Немедленно *начинаем эвакуацию*. Патрульным истребителям обеспечить прикрытие!
О, нет!
Мы теряем пилотов
Три Разрушителя!
Они нас все-таки *нашли*, при *такой* конспирации!
Вылетели эскадрильи поддержки
Явин,
они выпускают какие-то транспорты!
Не могу туда пробиться, сильный заградительный огонь
Командир, там упали два корабля! Наши, или...
Это же...
...имперские ходуны!!
Говорит сенатор Лея Органа!
Только что база *подверглась атаке* с орбиты! Командованием принято решение о *немедленной эвакуации* всего персонала! Погрузка на корабли начинается через *три минуты*



Два AT-AT пробиваются к космопорту! Мы не должны этого допустить!
Отряд, за мной!!
Капрал предупредите гарнизон!
На подступах к космопорту
Братья по оружию!
аши жены и дети сейчас покидают планету! Если мы позволим штурмовикам захватить еще не взлетевшие корабли, мы их никогда больше не видим!
Смерть Империи!!!
Наши держется! Есть шанс, то мы все благополучно выр вемся отсюда!
Планету покидает последний корабль!
Пть-Птиу!!
ице адмирал! Они эвакуируются! Разрушители идут наперерез, ио их корабли уже уходят в гиперпространство
Вхмп!
ВРРЖ!!
Перехват не удастся... Все идет по утвержденному Вейдером плану! Повстанцы сражаются отчаянно, не зная, что им почти ничто не угрожает!
Усильте давление! Они не должны уйти!
4


Бродяги, это Люк!
ПАЖ!
У меня таец на хвосте!! Он только что повредил моего астро-роида!
ТИУ!
Люк, это Видж! К тебе не пролететь!! У меня у самого тут заварушка!
Вдруг...
Что!?
П-БУМ!
Эй, малыш! Нам показалось, что у вас тут возникли кое-какие проблемы!
ВРООООООО!!
ХРУК!
Ну мы и решили проверить, как дела!
Эвакуация гарнизона и штатских завершена успешно!
Советник Кроман! Отзовите Бродяг, мы уходим тюсда!
Через некоторое время на Корусканте
Вице-адмирал Траун точно выполнил мои приказ. Люк остался жив
Это полное поражение...
Повстанцы ушли у нашего флота из-под носа...
Рапорт уже передается по голосвязи
Да, Пелеон, иногда удача может отвернуться от воина. Доложите Владыке Вейдеру о произошедшем
Хссс
Пфф!
Мой сын будет служить Темной Стороне Силы!



...Повстанческий флот дрейфовал в гиперпространстве
По всей Галактике были разосланы дроиды-разведчики
Ваше Высочество похоже, один из дроидов что-то обнаружил!
Ими обрабатывались данные с сотен планет, только одна из которых должна была стать новой базой Альянса. Шли дни, недели...
...а подходящая планета все не находилась.
Энсин, выведите данные на экран!
Даже так! Адмирал Додонна, мне кажется, вам стоит на это взглянуть!
Да, принцесса?
Неужели мы *нашли* ее?
НО ОДНАЖДЫ...
...три четверти от единого диаметра. Атмосфера пригодна для дыхания человека. Большая часть планеты покрыта сушей.
Средняя температура 50 градусов ниже нуля. Все континенты скрываются под толстым слоем льда. Часты снежные бури. Скорость ветра достигает 200 метров в секунду.
Разумная жизнь отсутствует. Животный мир представлен несколькими видами травоядных и хищников. Название планеты по "Общему каталогу" —
— Хот.
Все признаки указывают на то, что такая планета нам подходит. Взгляните на данные компьютера.
Адмирал, они никогда не догадаются искать нас там. *Курс на Хот!*

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

HOOK

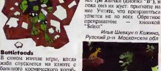


Вот дополненная схема этапа "GHOST MINE" (все схемы были опубликованы в 23-м номере) Теперь на схеме обозначены не только препятствия, но и призовые сундуки, которые следует искать с помощью детектора металла (см пояснения к условным обозначениям) Пользуясь случаем, привожу список "сухопутных" этапов с указанием, сколько предметов надо собрать на каждом

GHOST MINE — 5, THE LAGOON — 4, PIRATE FOREST — 4, NEVER TREE — 7, WOOD LAND — 6, WINTER LAND — 6, PIRATE TOMB — 9, SNOW PEAKS — 8, INLAND LAGOON — 4, HOOK S JUNGLE — 5, SKULL CAVERN — 8, PIRATE TOWN — 6, HOOK TOWN — 8

G. Dragon

8 бит



Battletoads

В самом начале игры, когда жаба спускается на канате с большого космического корабля, нажмите "Start" и вверх одновременно Вы начнете игру вдвоем, и у каждого игрока будет по пять жизней

Павел Рудометкин г Елец, Липецкая обл

Pro-Am 2

Если из букв, которые встречаются на трассе, собрать слово "PRO-AM II", то вместо джипа вы будете управлять гоночным автомобилем А при повторном наборе ваша машина получит воздушное крыло

Павел Рудометкин г Елец, Липецкая обл

Dream Master

Как превратиться в какое-нибудь животное Подойдя, например, к лягушке, бросьте в нее три жвачки (кнопка "B"), и пока она их жует прыгните на нее Учтите, что превращаться удается не во всех Обратное превращение — кнопкой "Select"

Илья Шевкун п Кожино, Рузский р-н Московская обл

The Lion King (Super)

На третьем уровне можно летать, но только в определенном месте Когда вы лезете по маленьким площадкам, нажмите наискосок вперед-вверх и, одновременно, "Turbo-A", и Симба полетит

Рома Крематорий и Дима Morg City, г Минск, Беларусь

Highway Star

В игре есть возможность выбора уровня

После выбора автомобиля нажмите "B" на один раз меньше номера нужного уровня, затем нажмите вверх и вправо, и "Start"

Алёксей Новиков г Люберцы, Московская обл

Big Nose

Если вы увидите под ямкой или в ямке кость, смело прыгайте в нее там будет проход, который сократит и облегчит прохождение уровня

Alex Gamer, Bratus, Mr Bogus г Лыткарино, Московская обл

Monster In My Pocket

На заставке наберите вниз, вправо, Start", "Select", A+B Будет Sound Test

Александр Баранов г Рига, Латвия

Twin Eagle

Чтобы продолжить игру с места, где были убиты, нажмите одновременно А и В

Orchid г Москва

Bugs Bunny Crazy Castle

С помощью кода YTKX вы попадете на 60-й уровень и при появлении надписи STAGE 60 стрелкой вверх сможете поставить любой уровень с 60 по 1

На некоторых уровнях появляется морковь в запрещающих знаках Взяв ее, вы попадете на один из трех дополнительных уровней

Но если вы не пройдете его вас отбросят на три уровня назад Выбор за вами!

Fearless Hero г Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Лагутин Андрей (г.Щебекино, Белгородская обл.) – 3 рисунка, Эдгар Барабашов (Москва) – 2 рисунка, Катя и Надя (дер.Воронцово, Архангельская обл.), Сотников Иван (пос. Шерегеш, Кемеровская обл.), Авдеев Кирилл (Москва), Отчик Иван (ред.) – 6 рисунков, Садыков Алексей (Москва) – 2 рисунка, Slater (село Сергокала, Дагестан), Валерий Корнеев (ред.), Тиханович Женя (п/о Молоково), Виктор Базанов (ред.)

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

B-Wings
Если вы возьмете зонтик, в который вы не стреляли на первом этапе, и поставите игру на паузу, то кнопкой "Select" сможете выбирать крылья.
Владимир Бакин
г Южно-Курильск

Iron Tank
В игре попадаются квадратики с буквой "R". Взяв такой квадратик, включите карту и поставьте напротив буквы красный кружок. Продолжив игру, вы увидите, что у вас удвоена жизнь
Андрей г Москва

Caesars Palace
Когда войдете в какой-нибудь игровой автомат, поднимите курсор до упора вверх, тогда появится информация о выигрышах.
Рома Крематорий
и Дима Morg City,
г Минск, Беларусь

Flintstones
Если вы не прочь пополнить свой запас жизней еще одной, то когда в 3-м уровне ("Джунгли") встретите розового динозавра, подойдите к его голове как можно ближе и врежьте по ней дубиной. А когда динозавр откроет пасть, быстро забегайте в нее, разбивайте камень и хватайте жизнь
А.Ефремов п Калининец,
Нарофоминский р-н,
Московская обл

Kiwi Kraze
Чтобы найти потайную комнату на уровне 1 1, в самом конце залезьте на третий ряд и выстрелите в верхнюю ворону
За ней и находится потайная комната.
А в уровне 1 2 нужно в самом начале залезть на второй ряд и прыгнуть влево. Там тоже будет потайная комната
Fearless Hero
г Москва

Indiana Jones and the Last Crusade
В конце игры рыцарь предложит вам выбрать одну чашу из нескольких
Ошибиться здесь нельзя — начнете игру заново. Для тех, кто не видел фильм с таким же названием, подскажу, что выбирать надо маленькую чашу без украшений
Алексей Новиков
г Люберцы,
Московская обл

The Lone Ranger
В этой игре существует специальный пароль, дающий возможность выбирать уровни: 0810 7830 32512
Андрей Дмитриев
г Люберцы,
Московская обл

Metal Gear
Наберите пароль:
57ZZJ SZZXF
2000U UYRZZ
RZRJL
Тогда вы начнете игру с заключения в тюрьме
Павел Рудометкин
г Елец, Липецкая обл

Super Basketball
Для того, чтобы при показе крупным планом бросить мяч в корзину из-за головы, в начале броска нужно нажать и держать джойстик вверх или вниз
Иван Свмощенко
г Ростов-на-Дону

MegaDrive™

Batman Forever
Если в таблице поставить ALL WEAPONS, то во время игры у вас будет супер удар (нажать вправо В, вправо С) Бэтмен (или Робин) начнет раскручиваться и потом полетит как ракета, сшибая всех вокруг.
Евгений Полюх
г Руза, Московская обл

Beauty and the Beast
Код входа в меню (набирается на заставке) вверх, вперед, A, B, A, вниз, назад, A, вниз, B, вверх, B, B,A
Просто Андрюха
г Красногорск,
Московская обл

Ecco The Dolphin
Если набрать пароль, состоящий из восьми букв N, то сразу окажетесь на 25-ом уровне (WELCOME TO THE MACHINE)
Михаил Г. г Москва

Bloodshot
Граната На паузе — вверх, вниз, вверх, вправо, B,C
Красная кнопка На паузе — вниз, вниз, B,C, вверх, вверх
Желтая кнопка. На паузе — вверх, вверх, B,C, вниз, вниз
Скорострельность На паузе — C, вверх, вверх, вправо, вправо, A
Пульверизатор На паузе — вверх, B, вверх, A,B,B
Андрей Назаров г Москва

Primal Rage
Если на экране выбора бойца зажать кнопки A,B,C, и, выбрав бойца, нажать "Start", ваш герой поменяет цвет
Александр Минвшкин
г Москва

Ristor
В дополнение к паролям, приведенным в предыдущем номере журнала MAGURO — сумасшедший SOUND TEST, DOFEEL — тренировочная игра в бонусах
Super Dron г Москва

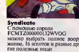
Brutal
На первом джойстике на заставке нажмите C,A,B,A, влево,A. И вы сможете играть за Dalai Lama.
Андрей Суворов г Москва

Castlevania Bloodlines
На экране опций установите BGV — 05, SE — 073, нажмите "Start" для выхода в меню. Еще раз нажмите "Start" и введите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A. Услышав звук, вернитесь в экран опций. Теперь, если установить уровень "Эксперт", у вас будет 9 жизней
Вячеслав Скрябин г Елец

Daffy Duck in Hollywood
Выход на любой уровень. В OPTIONS на ALTER DIFFICALTY нажмите вместе A, B, C и нажимайте джойстик вверх-вниз до звуковой команды. Теперь "Start" переключает уровни, а кнопка "A" — запускает игру.
Григорий Бондарев г Москва

Best of the Best
Все противники в больнице, кроме чемпиона: 475WVBVFPW
А теперь вы — чемпион:
475WVBBZPW
Alone Star г Киров

Demolition Man
Последний уровень (EASY)
GL9 C92 FGM
Gamer Jim г Волгоград



Syndicate
С помощью пароля
FCMTZ000000132WVOG
можно выбрать полное вооружение, 16 агентов и разные другие полезные вещи
Руслан Есаков

Skeleton Krew
Переключение этапов. На паузе введите C, вверх, влево, B, A, вправо, вниз, C, влево, вверх, B. Увидите на экране вспышку. Теперь, зажав кнопку A, крестиком можно менять этапы.
Павел Васильев
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Streets of Rage 3
(Bare Knuckle 3)

Игра SHIV'ой после победы над ним зажмите кнопку B и не отпускайте до тех пор, пока вы не сделаете какое-нибудь движение на следующем этапе

Игра ASH'ем после победы над ним зажмите одновременно кнопки вверх, A, B, C и не отпускайте до тех пор, пока вы не сделаете какое-нибудь движение на следующем этапе

Игра одинаковыми персонажами в главном меню поставьте курсор на 2 PLAYERS и на втором джойстике одновременно зажмите вниз и C и, держа эту комбинацию, нажмите на первом джойстике START

Просто Серега, ред

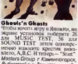
NBA JAM
Секретные персонажи На экране записи имен игроков введите ARK — Bill Clinton, AIR — Air Dog, SAL — Divita MJT — Mark Turmell, CAR — Chow-Chow. После ввода нужно нажать кнопку "X"

J Cage, г Москва

Tin Head
Пароли 2 LAMBDA, 3 LEPTON, 4 SARTRE 5 GORGON 6 QUANTA, 7 BOSONS, 8 MESONS 9 BARYON, 10 TENSOR 11 GIBSON

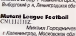
J Cage, г Москва





Ghouls'n Ghosts
Чтобы начать игру в Японии, на экране установок выберите 26 для MUSIC TEST, 56 для SOUND TEST затем одновременно нажмите крестик вниз-влево, A,B,C И теперь — "Start"

Masters Group г Каменногорск, Выборгский р н, Ленинградская обл



Mutant League Football
CNL111111Z

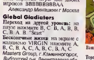
Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

Queen of the Road
На паузе Скорость вверх вниз, A,B, влево, вправо C, "Start"

Леша К. г Череповец

Twinkle Tale
Выбор уровня Когда появится книга, нажмите влево-вверх, A, C и "Start"

Gamer Jim г Волгоград



Red Zone
Код скрытой игры для двоих игроков BBBBBBBBBAA

Александо Минашкин г Москва

Global Gladiators
Переход на другой уровень: на паузе нажмите B, C B, A, B, B, C, B A B "Start"

Бесконечные жизни на экране с надписью VIRGIN нажмите A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н. Ленинградская обл

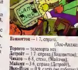
EXO Squard
Пароли

1 KETNAMLG 2 RROMBEUU,
3 ITMALGNL 4 SVLROAKA,
5 ZIUJKCHT,6 TZKAISAO,
7 AEEBIAJL, 8 TSAOTTCY,
9 IALKTAIA 10 SZAINBHN,
11 ZADMIAOM, 12 TGAINRKI,
13 AYRNCDIN, 14 GATTSVTT,
15 YBFCEAUA 16 AEOILNNY
17 GMLCAMOA, 18 YUYUSIHD,
19 ATTSVNAN, 20 MAOTAANY

Alex г Лыткарино, Московская обл

Shitchin
Самое главное в этой игре — система телепортов, перебрасывающих на различные уровни Телепорты замаскированы под рекламные щиты, и надо знать, где они находятся, так как по ошибке можно врубиться в настоящий щит Вот вам подсказка. (Цифры — место, где на трассе находится телепорт, справа/слева — с какой стороны дороги телепорт находится, в скобках — где вы окажетесь после телепортации)

Ванкувер — телепорта нет;
Денвер — 3 6, справа, (Сан-Диего)
Сан-Диего — 3 2, справа, (Ванкувер),
Сиэтл — 3.5 справа,(Вашингтон),
Сан-Франциско — 1 9 справа, (Сиэтл),
Лос-Анджелес — 4 1, справа, (Торонто),



Вашингтон — 1 7, справа, (Лос-Анджелес)
Торонто — телепорта нет
Детройт — 1 7 справа (Вашингтон);
Чикаго — 6 8, слева, (Майами)
Майами — 3 6, справа (Детройт),
Нью-Йорк — 0 9 слева (не работает)

Из Чикаго совершается самая длинная серия прыжков через телепорты — 5 телепортаций Если постараться, то на финише в Торонто получите более 500$

The Shadow г Солнечногорск, Московская обл

Mega Bomberman
Код последнего уровня 5654

Просто Андрюха г Красногорск, Московская обл

Star Trek. Deep Space Nine
Чтобы переключать уровни, нужно перевести курсор на OPTIONS потом зажать "A" и нажать "Start"

Пароль 10-го уровня — LINDAB

Александо Киселев г Петропавловск-Камчатский

Toughman Contest
Super Dron (см предыдущий номер) не заметил еще один супер пароль SUPERG Введите его и у вас будет супер соперник.

Евгений Герасимов г Тюмень

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Shinobi 3
В игре существует секретный бонус, который можно заработать только являясь настоящим профессиональным геймером. Легче всего получить его на 1-ом уровне

Для этого нужно предварительно получить бонусы

"SPECIAL" — 10000 или 20000 (убить ВСЕХ врагов и найти ВСЕ секреты);
"NO NINJUTSU BONUS" — 10000 (не использовать магию)
"TECHNICS" — 8000 (за красоту боев);
"SHINOBI" — 30000 (не кинуть ни одного ножа),

И если за весь уровень у вас ни разу не вышибли ни одной полоски энергии, то появится еще один бонус "PERFECT" — 50000 очков! Таким образом, за один уровень можно набрать более 100000 очков! Кстати, максимальное количество сюрикенов — 799 штук

The Shadow г Солнечногорск, Московская обл

Prince of Persia
При встрече с двойником вытащите меч и тут же уберите его обратно Двойник проделает то же самое и удалится без боя

Андрей Дмитриев г Люберцы, Московская обл

Alien Soldier
Код последнего уровня — 5289

Евгений Полюх г Руза, Московская обл

Flashback
Способность Конрада проходить через любую стену

Поставьте Конрада около стены спиной к ней, зажмите "A" и пробегите вперед

Затем резко развернитесь обратно и вы пройдете сквозь стену

Учтите, что все нужно делать "на одном дыхании", то есть ни разу не останавливаться

Dr Vadim г Тюмень



ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



FIFA Soccer 95
В дополнение к №25:
ABACAB — пенальти,
BABBBBBBBB — супер сила
ART г Санкт-Петербург

True Lies
В самом начале седьмого уровня пойдите влево, взорвите бочки, и вы найдете инчестер
Евгений Носов
г Новосибирск

Ranger X (Ex Ranza)
Войдите в OPTIONS и быстро трижды нажмите A,B,C. Услышав звук, выберите EASY и начните игру. Вы окажетесь на секретном уровне
Strife и Evil President
г Минск, Беларусь

Flintstones
В первом уровне перед змеями прыгните в первую яму Вас выбросит в BONUS, пройдя который вы — в третьем раунде!
Иван Майоров г Москва

Pirates of Dark Water
Код DSILLER — получение полного меча
Андрей Бессмертных,
Игорь Коченалин
г Одинцово, Московская обл

Tasmania
Если при заставке со старым Тазом нажать одновременно на двух джойстиках A, затем держа A, на жать B, затем держа AB, нажать C, затем держа ABC нажать Start, то потом в игре (на паузе) A — бессмертие, B — пропуск уровня, C — восстановление энергии.
Просто Серега, ред

Road Rash 3
Выход в отладочный экран. На заставке нажмите A,B, вправо, A,C,A, вниз, A,B, вправо, A.
Phantom с Фаустово,
Воскресенский р-н,
Московская обл

Green Dog
Вредный совет Если нажать одновременно "Start", A и C, то игра сбросится
Judge Leokahn г Москва

Shadow Dancer
За то, что в бонусе вы не убьете ни одного ниндзя, вам дадут 1-up. Но если вы умудритесь убить всех противников, вам дадут 3 ups
Dr Vadim г Тюмень

Rock'n'Roll Racing
Пароли некоторых заездов
Planet Inferno (Division-B) — PRV8 MQ1H STP6
Planet Inferno (Division-A) — CQV8 8QZ4 STJ!
Дмитрий Ерохин г Норильск

Super Nintendo



NHL'96
Когда на экране начнут прокручиваться фамилии авторов, нажмите и держите "Select", а затем быстро нажимайте кнопки "L" и "R". Потом нажмите "Start". Если прием удался, при появлении экрана GAME SETUP вы услышите звук. Теперь вы сможете выбрать 4 скрытые команды
Masters Group,
г Каменногорск,
Выборгский р-н,
Ленинградская обл

The Peace Keepers
Если вы хотите иметь полный набор персонажей в этой игре, то проделайте следующее: выключите питание и зажмите кнопки L,R и A, затем включите питание и держите эти кнопки до появления титульного экрана. Теперь вы сможете выбирать для игры таких персонажей, как Norton, Orbot, Al, Flunn, Echo и Prokop
Михаил Зорин
г Москва

Ninja Warriors
После появления титульного экрана, зажав кнопки X и Y, введите код A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Появится экран STAGE SELECT, в котором можно выбрать желаемый уровень, а если повторить процедуру — то и подуровень (AREA)
Михаил Зорин
г Москва

Hagane
В меню конфигурации прослушайте мелодии 9, 8, 7, 6. Вы получите бесконечные CONTINUE
Сергей Лякин
г Удомля,
Тверская обл

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo



Sim City

Если хотите почувствовать себя богатым человеком, этот секрет для вас!

1. Растранжирьте ВСЕ свои деньги
2. Поставьте TAX равной нулю и сидите, сложа руки, до конца года
3. По истечении года зажмите стрелку влево и держите до тех пор, пока не появится экран бюджета
4. Не отпуская влево, установите расходы на 100%
5. Результат — почти миллион "зеленых"

Руслан Есаков

Shaq Fu

Попасть в бонус-уровень можно, если убив Вуду, вновь вернуться на место схватки

Алексей Демьянов
г Москва

Wizard of Oz

При помощи этих паролей вы попадете в EMERALD CITY

MNPQRZ
TXCZCJ
CJTCFD
KLMNPG

Владимир Терехов
г Москва

TMNT Tournament Fighters

Вторым джойстиком при заставке нажмите 3 раза B, 3 раза A, 7 раз X

Войдите в OPTIONS, и у вас 10 продолжений

Ренат Садардинов
г Воркута

Super Tennis

Коды

1 K8XD3HR,
2 2GNYBQ1,
3 DJSTK8X,
4 WJPVKMW,
5 FTLWJPC,
6 4065C6P,
7 D3HRFTL,
8 IJJ

Даишев М
г Санкт-Петербург

Super Nintendo

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Aladdin

Выбор уровня. В OPTIONS на втором джойстике наберите: влево, вправо, Start, Select, X, Y, A, B Должен прозвучать звуковой сигнал, и под надписью START GAME появится номер уровня

Леонид В г Воскресенск,
Московская обл.

Super Mario World

На общей карте одни уровни обозначены желтым, а другие красным цветом Так вот, красным обозначены уровни с секретами (не теми, когда спускаешься в трубу, а теми, где ключик в замочную скважину вставлять надо)

Алексей Моисеев г Москва

Final Fight

В режиме выбора игроков наберите вниз, вниз, вверх, вверх, вправо, влево, вправо, влево, затем L и R одновременно Вы сможете играть двумя одинаковыми игроками

Денис Силкин
г Ульяновск

Killer Instinct

Все скорости игры
Slow speed влево+R+A+B
Fast speed вправо+L+X+Y
Faster speed вправо+R+A+B
Fastest speed держать влево и нажать L+X+Y
Прием выполняется на заставке FIGHT OFF (VS, VERSUS)

Алексей Зелинский
г Рига, Латвия

Asterix & Obelix

Пароли на все уровни

1. Галлия и Британия — пароль не требуется;
2. Швейцария: Астерикс, Обеликс, собачка, волшебник,
3. Греция: девушка, вождь Обеликс, собачка,
4 Египет: собачка, девушка, волшебник, вождь,
5. Испания девушка, Астерикс, собачка, Обеликс

Вождем я обозвал мужика в зеленом костюме, в зеленой кепке и с рыжими усами, волшебником — мужика с белой бородой

King Richard I
г.Москва

Mega Man X

Этот пароль дает возможность начать игру с супероружием

5475
7746
2546

А этот пароль позволяет выйти на последний уровень

3676
4667
5148

Dr Crazy

Desert Strike

Чтобы начать игру с десятью жизнями, введите следующий пароль. B59JS27

Dr Crazy

Mighty Morphin Power Rangers: Fighting Edition

Игра главным персонажем по имени IVAN OOZE

Войдите в режим драк и на экране выбора персонажа нажмите одновременно X, Y, 'Start'.

Masters Group,
г Каменногорск,
Выборгский р-н,
Ленинградская обл

NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЕМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ DРАКОН В 26-28 ВЫПУСКАХ

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

1990 Tank
№27 с 89 (НП) Василий Храпский г.Донецк Украина

Addams Family 2
№28 с 88 (НП) Михаил Атаев г Уфа Башкортостан

Adventure Island 2
№26 с 89 (НП) Сугах г Москва

Aladdin 2
№27 с 88 (НП) Лена М , г Москва

Astyanax
№26 с 16 (О) (окончание) Eler Cant, ред.

Bad Dudes
№28 с 88 (НП) Alex Gamer Мг Богус Братус, г Лыткарино Московская обл

Barbie
№26 с 88 (НП) Татьяна Огнева г Москва

Battle Ship
№27 с 88 (НП) Женя Б , г Лобня Московская обл

Battletoads
№27 с 89 (НП) Gamers, г Новосибирск

Battletoads

Double Dragon
№26 с 88 (НП) Kabal г Москва

Bird Fighter (Super Jetman)
№26 с 88 (НП) Алексей Волков г Луховицы Московская обл

Bubble Bobble
№27 с 89 (НП) Женя Б. г Лобня Московская обл

Bural Fighter
№28 с 88 (НП) Евгений Рудницкий г Екатеринбург

Cliffhanger
№27 с 22 (О) Eler Cant ред.
№26 с 88 (НП) Владимир Галушкин г Москва

Contra Force (Super Contra 6)
№27 с 88 (НП) Денис Садченко, г Томск
№28 с 88 (НП) Алексей Демьянов г Москва

Crazy Island
№26 с 88 (НП) Demon Tornado г Вологда

Cross Fire
№26 с 89 (НП) Дм Синенко г Киреевск Тульская обл

Darkwing Duck
№27 с 89 (НП) Маша Воронцова г Ижевск Удмуртия

Disneyland (Adventure in the Magic Kingdom)
№26 с 77 (О) G Dragon, ред.

Dizzy
№26 с 20 (О) Eler Cant, ред.

Dracula
№27 с 89 (НП) Akel 4 п Голицино Одинцовский р и Московская обл
№27 с 88 (НП) Oleg S , г Москва

Dunk Heroes
№26 с 20 (О) Александр Артеменко г Торжок

F-117
№26 с 7 (О) G Dragon ред.

Fight of Intruder
№26 с 88 (НП) Demon Tornado г Вологда

Flappy
№26 с 88 (НП) Лобышев MAX г Улан Удэ

Ghost Busters 2
№27 с 88 (НП) Михаил Никонов г Москва

Ghost Busters 3
№26 с 88 (НП) Капрал Dwayne Hicks г Москва
№28 с 88 (НП) Сергей Пыльцов г Тула

Ghost'n Goblins
№26 с 88 (НП) Андрей Алексеев г Москва
№27 с 89 (НП) Петр Гомельчук г Видное Московская обл

Gold Medal Challenge
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Gun DEC
№27 с 89 (НП) Автор не известен

Heavy Barral
№26 с 89 (НП) Алексей Карташов, г Чита

Immortal
№27 с 89 (НП) G J Max, г Екатеринбург

Jaws
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Jurassic Park
№28 с 65 (О) G Dragon ред

Kick Master
№28 с 88 (НП) Baraka г Москва

Kid Kool
№28 с 88 (НП) Kabal г Москва

Konami World 2
№28 с 18 (О) Александр Артеменко г Торжок

Lethal Weapon
№26 с 89 (НП) Алексей Волков г Луховицы Московская обл

LHX Attack Chopper
№26 с 89 (НП) Пип, г Москва

Max Warrior (Isolated Warrior)
№26 с 88 (НП) Даниил и Илья Дмитриевы г Москва

Mickey Mouse 3
№26 с 88 (НП) Антон Кинев п Петровка Челябинская обл Dr Megadrive п Переяславка Хабаровский край

Mortal Kombat 3
№28 с 88 (НП) King и С Болдырев г Москва

New Son Son (Son-Son 2)
№27 с.5 (О) Иван Самохин, г Москва

Ninja Cat
№26 с 89 (НП) Алексей Сисюрко п Москаленка Омская обл

Ninja Turtles 2
№26 с 89 (НП) Сугах, г Москва

Nyankies (Rockin's Cat)
№26 с 89 (НП) Николай Норваткин г Тольятти
№27 с 89 (НП) Камиль Валиуллин г Уфа

Punisher
№28 с 12 (О) Eler Cant, ред.

Red for Jackal (Jackal)
№27 с 89 (НП) Сергей Пыльцов г Тула

Rockman 4
№26 с 88 (НП) М К. и М.А., г Москва

Samurai Spirits
№28 с.10 (О) Агент Купер ред

Side Pocket
№27 с 89 (НП) Валентин Пекин г Москва

Snoopy
№27 с 26 (О) G Dragon ред.

Sowongi
№28 с 88 (НП) G J Max г Екатеринбург

Strider
№27 с 10 (О) Eler Cant ред

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№26 с.10 (О) Eler Cant, ред

Tiny Toon
№27 с 89 (НП) Роман Голубенко, г Санкт-Питербург

TMNT Tournament Fighters
№28 с 88 (НП) Алексей Демьянов г Москва

Tom & Jerry
№27 с 89 (НП) Маша Воронцова г Ижевск, Удмуртия

Toxic Crusaders
№27 с 16 (О) Eler Cant ред.

Trog
№26 с 88 (НП) Андрей Кочкасов г Ульяновск

Ultimate Air Combat
№26 с 88 (НП) Василий Китаев с Новоселицкое, Ставропольский край

Werewolf 2
№26 с 89 (НП) Александр Воробьев г Ессентуки

World Cup Soccer
№26 с 89 (НП) Вадим Южалин Владимир и Алексей Атрошенко г Новокузнецк

World Rally Championship
№26 с 88 (НП) Дмитрий Гриценко г Алма Ата, Казахстан

Zanac
№28 с 88 (НП) Kabal г Москва

Zombie Nation
№27 с 89 (НП) G J Max, г Екатеринбург

Математика (1 класс
№28 с 7 (А) ред

Читая Ваш журнал, я забываю обо всем Я могу читать аго за завтраком, обедом, ужином, а ванной комнате и на улице! Это кайф! Мой девиз — NO PROBLEMS!
Тима-профессионал, г.Москва

Эх! Я бы вам еше понаписал, но, сами понимаете — ШКОЛА!!! Всякие квадратные метры, кубические сантиметры. Поиграть некогда!!! Еще раз, эх! До свидания уважаемый! аеликий! Дракон.
Boris, г.Чита

Ваш журнал мне очень нравится, но появляется у нас в городе он лишь изредка Так, иногда завезет какой-нибудь шальной коммерсант Но и этого ""шального" номера хватает на целый месяц Читать его от корки до корки — это полный кайф! И не только я так думаю, поверьте! Это журнал объединяет всех нас, компьютерщиков
Дамир Нурмухаметов, г.Бугульма, Татарстан

Привет, Dракоша! Привет, мальчики! Сразу начну с восхищений Ваш журнал — хорошая находка для тех, кто заблудился в "приколах" программистов Скажу честно, я не часто беру в руки подобную литературу — предпочитаю доходить до всего сама Но когда ситуация, что скорее схватишь инфаркт, чем пройдешь уровень, волей не волей подумаешь "А не заглянуть ли мне в гости к Великому?" Вы как-то сетовали, что маловато в вашем коллективе девушек Считайте теперь, что одна — уже ваш друг
Sindel г.Москва

Пока будет жив ваш журнал, я буду участвовать во всех его конкурсах Передайте привет Агенту Куперу и Просто Сереге — они делают ваш журнал просто классным! А также поздравляю всех победителей 4-го этапа конкурса!
Dr.Vadim, г.Тюмень

Я не любил читать книг, но прочитав ваш журнал, я потянулся к чтению Я полюбил ваш журнал и не хочу с ним расставаться
Леха — Stars Wolf г.Вольск, Саратовская обл.

Как вы думаете, кто делает лучший журнал на свете? Это он, это он, наш Великий Dракон!
Александр Собенин, г.Вологда

Играю я уже на трех приставках Dandy Junior, Sega Mega Drive 2 и Super Nintendo Причем третью я "достал" с помощью вашего журнала летом занимался небольшим бизнесом — распространял ваш журнал
Alex, г.Рязань

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

The Adventure of Batman & Robin
№26 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Aladdin
№26 с 90 (НП) Валерий Корнеев ред.
№26 с 91 (НП) Александр Горлов и Сергей Белов г Йошкар-Ола Марий Эл
№27 с 90 (НП) ЦСКА, г Москва

Art of Fighting
№27 с 88 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Athlete Power
№27 с 90 (НП) Юрий Кузнецов г Москва

Batman Forever
№26 с 90 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.
№26 с 90 (НП) Денис Невский г Москва

Batman Returns
№29 с 90 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Battletech
№28 с 99 (НП) Просто Серега ред.

Battletoads Double Dragon
№26 с 89 (НП) J Cage г Москва

Beauty and the Beast
№28 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Best of the Best
№26 с 92 (НП) Lion п Обухово Ногинский р-н Московская обл
№29 с 90 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл

Bio Hazard Battle
№26 с 91 (НП) Степан Жарков г Краснодар

Bloodshot
№28 с 90 (НП) Baraka г Москва

B.O.B.
№28 с 90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Bubsy 2
№28 с 88 (НП) Просто Серега ред.

Caesar's Palace
№27 с 90 (НП) Константин Мартемьянов г Санкт Петербург

Contra Hard Corps
№27 с 30 (О) Polymorph Sauronovich ред.
№27 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Cool Spot
№26 с 90 (НП) Алексей Тюняев Евгений Бажанов г Москва

Cosmic Spacehead
№27 с 40 (О) Eier Canl ред.

Cyborg Justice
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Demolition Man
№26 с 99 (НП) Harry Tasker г Москва

Doom Troopers
№26 с.51 (О) Duck Wader ред.

Dracula (Bram Stoker's)
№28 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Dynamite Headdy
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions
№27 с 90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Earth Worm Jim
№28 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

Earth Worm Jim 2
№26 с.87 (НП) Eier Canl & Jason, ред.

Ecco The Dolphin
№26 с 91 (НП) Евгений Румянцев п Бурмакино Ярославская обл
№27 с 90 (НП) Dr Megadrive, п Переяславка Хабаровский край

Ecco The Dolphin 2
№26 с 90 (НП) Алексей Тюняев, Евгений Бажанов г Москва

Eternal Champions
№28 с.40 (О) Агент Купер ред.

EXO Squad
№29 с 89 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл.

F-15 Strike Eagle
№28 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Fantastic Dizzy
№26 с 20 (О) Eier Canl ред.

FIFA International Soccer
№26 с 91 (НП) Максим Гавадев г Печора респ Коми

Flintstones
№26 с 36 (О) Eier Canl ред.

Generations Lost
№26 с 58 (О) Polymorph Sauronovich ред.
№28 с 90 (НП) Никита Фрумин с Садовое Кетовский р-н Курганская обл

Ghouls'n Ghosts
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Gods
№25 с 91 (НП) Александр Яковлев, г Новгород

Grind Stormer
№27 с 91 (НП) Lord Hanta. ред.

Hit the Ice
№27 с 90 (НП) Алексей Панов г Архангельск

Judge Dredd
№28 с 89 (НП) Harry Tasker г Москва

Jungle Book
№26 с 91 (НП) Просто Серега ред.

Jungle Strike 2
№29 с 90 (НП) Дмитрий Коробков г Москва

Jurassic Park
№26 с 91 (НП) Big Man г Москва
№27 с 91 (НП) Dendy Boy п Терская Кабардино Балкария

Lethal Enforces 2. Gun Fighter
№26 с 91 (НП) Captain America г Одесса Украина
№27 с 90 (НП) Борис Богачев, г Москва
№28 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

LHX Attack Chopper
№26 с 51 и 54 (О) Владимир Суслов ред

Light Crusader
№27 с 51 (О) (начало) Агент Купер и Eier Canl ред.
№26 с 24 (О) (окончание) Агент Купер и Eier Canl ред

Lotus Turbo Challenge
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Mario Lemieux Hockey
№28 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

Michael Jackson's Moonwalker
№26 с 91 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Micro Machines
№26 с 90 (НП) Юрий и Виталий Ромашовы п Запрудня Московская обл
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред.

Midnight Resistence
№27 с 90 (НП) M Shark г Москва

MIG-29
№29 с 92 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышанский, г Москва
№27 с 91 (НП) SkeletoR г Омск

Mortal Kombat 3
№26 с 32 (О) Агент Купер & Jason ред.
№27 с 58 (О) Агент Купер ред

Mutant League Hockey
№26 с 92 (НП) Евгений Абраменко г Южно-Сахалинск

NBA JAM
№28 с 89 (НП) Артем Кохов г Подольск Московская обл

NBA Live'95
№29 с 90 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Out Runners
№27 с 90 (НП) J Cage г Москва

Pete Sampras Tennis
№27 с 91 (НП) Марат Нигаметзянов г Казань
№28 с 89 (НП) Вега Стойкова г София Болгария

Primal Rage
№26 с 57 (О) Агент Купер ред.
№28 с.91 (НП) Jason ред.

Prince of Persia
№29 с 89 (НП) Alex Jay ст.Ленинградская Краснодарский край

Rangar X (Ex Ranza)
№26 с.91 (НП) Neptile г Москва

Red Zone
№27 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина
№28 с 89 (НП) Константин Карасев г Минск Беларусь

The Ren and Stimpy Show
№28 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

Ristar
№28 с 89 (НП) Александр Кокунин г Москва

Road Rash 2
№26 с 91 (НП) Александр Миропков г Краснодар
№27 с 90 (НП) Валерий Балабанов г Екатеринбург

Road Rash 3
№27 с 90 (НП) Mortal Hunter г Калининград, Московская обл

Robocop 3
№26 с 91 (НП) Дмитрий Ларин г Липецк

Robocop vs the Terminator
№27 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва
№29 с 89 (НП) Joker г Пятигорск
№28 с 91 (НП) SkeletoR г Омск

Rocket Knight Adventures
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Shaq Fu
№26 с 90 (НП) Виктор Махеев, г Калининград Московская обл
№28 с 90 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Shining in the Darkness
№29 с 30 (О) Polymorph Sauronovich ред.

Shinobi 2 (Super)
№26 с 91 (НП) Николай Ермаков, Владимир Карпешов, г Подольск Московская обл
№28 с 90 (НП) Паша и Дима г Москва

Soldiers of Fortune
№26 с 91 (НП) Руслан Гарифуллин, г Нижневартовск Тюменская обл

Sonic The Hedgehog
№26 с.91 (НП) Алексей Макаров г Москва

Sonic 2
№26 с 90 (НП) E Ninja г Нарва Эстония
№26 с 90 (НП) Просто Серега ред.
№27 с 90 (НП) Андрей Пецко г Ступино Московская обл

Sonic & Knuckles
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Splatterhouse 2
№26 с 90 (НП) Sega Man г Москва

Spot Goes to Hollywood
№28 с 34 (О) Просто Серега ред.

Star Trek Deep Space Nine
№28 с 90 (НП) Александр Кокунин г Москва

Streets of Rage (Bare Knuckle)
№26 с 90 (НП) Big Ninja Ахматгородок Краснодар
№27 с 91 (НП) M K г Москва

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№29 с 90 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions
№27 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.
№28 с 91 (НП) Serg г Тосно Ленинградская обл

Sunset Riders
№29 с 91 (НП) Dr Megadrive п Переяславка Хабаровский край

Super Fantastic Zone
№29 с 91 (НП) Baraka г Москва

Super Hang On
№27 с 91 (НП) Виктор Сошков Дмитрий Шайтура г Кондрово Калужская обл

Sylvester & Tweety
№26 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Thunder Force 3
№29 с 91 (НП) Просто Серега ред

Time Gal
№28 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Tiny Toon
№28 с 89 (НП) Антон Кретов г Москва

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
№29 с 90 (НП) С Мартынов г Москва

Top Gear 2
№26 с 92 (НП) Олег Косматов, г Москва

Toughman Contest
№29 с 91 (НП) Super Dron г Москва

Toxic Crusaders
№26 с 92 (НП) Александр Панов, г Северск Томская обл

Toy Story
№27 с 34 (О) Агент Купер ред.
№29 с 99 (НП) Jason ред

True Lies
№27 с 91 (НП) Mastergame г Пермь
№28 с 89 (НП) Просто Серега ред.

Urban Strike
№26 с.92 (НП) Сергей Добрынин г Москва
№27 с 91 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышанский г Москва

Warlock
№28 с 90 (НП) Антон Миронов г Мурманск

Wimbledon Championship Tennis
№26 с 92 (НП) Дмитрий Зноев п Кавия Кировский р-н Ленинградская обл

Wolfchild
№27 с 91 (НП) Макс Алаев ред

World Heroes
№27 с 38 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред

World of Illusion
№28 с 91 (НП) Ozzy Osbourne г Санкт Петербург

X-Men 2
№29 с 99 (НП) Просто Серега ред.

Zero the Kamikaze Squirrel
№26 с 92 (НП) Степан Жарков г Краснодар
№27 с 91 (НП) Дмитрий Марков г Пушкино Московская обл
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Zero Tolerance
№28 с 54 (О) Александр Артеменко г Торжок

Zombies Ate My Neighbours
№26 с 90 (НП) Александр Строчилин п Кубинка Московская обл
№28 с 83 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Zool
№27 с.91 (НП) Ярослав Ефремов г Москва
№28 с 88 (НП) Андрей Суворов г Москва

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Alien 3
№26 с 92 (НП) Даишев М г Санкт Петербург

Aliens vs Predator
№27 с 92 (НП) Дмитрий Силкин г Ульяновск

Another World
№27 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Macberm nd were супергигафанаты из Зеленограда
№29 с 91 (НП) Oleg S г Москва

Axelay
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред

Batman Returns
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Batman & Robin
№27 с 92 (НП) Константин Мякунин г Москва

Battle Cars
№27 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва
№26 с 91 (НП) Олег Ростовский, Александр Рогозин Сергей Чуханов пос Балакирево Владимирская обл

Battletoads and Double Dragon
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Battletoads in Battlemaniacs
№27 с 92 (НП) Дмитрий Силкин г Ульяновск

Beauty and the Beast
№26 с 92 (НП) Марина Фомина г Москва

Cannon Fodder
№26 с 92 (НП) Иван Дегтяренко г Москва

The Death and Return of Superman
№27 с.92 (НП) Mastergame г Пермь

Desert Strike
№27 с 92 (НП) Megakey г Москва

Dinosaurs
№26 с 91 (НП) Dr Crazy

Donkey Kong Country
№26 с 92 (НП) Серега Соловьев п Поварово Московская обл

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№26 с 62 (О) (начало) Lord Hanta ред.
№27 с 63 (О) (окончание) Lord Hanta ред

Earth Worm Jim
№26 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва

Earth Worm Jim 2
№26 с 87 (НП) Eier Canl & Jason ред

Final Fight 2
№28 с 62 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.
№28 с 92 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Flashback
№26 с 92 (НП) Лео г Москва

Fun'n Games: Paint, Games, Music, Style
№26 с 74 (О) Агент Купер ред

Gods
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред

Krusty's Super Fun House
№28 с 92 (НП) Dr Crazy

Lawnmower Man
№27 с 92 (НП) Андрей Суворов, г Москва

The Lion King
№27 с.92 (НП) Александр К г Омск

Lord of the Rings
№26 с 72 (О) Агент Купер ред

The Lost Vikings
№27 с 92 (НП) Антон П г Москва

Mechwarrior 3D5D
№29 с 92 (НП) Jason ред

Matel Combat Falcon's Revenge
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Michael Jordan Chaos in the Windy City
№26 с 92 (НП) Olga Zenkowich г Москва
№29 с 92 (НП) Алексей Капустин г Александров Владимирская обл

Mortal Kombat 2
№29 с 92 (НП) Loony г Москва

NHL-96
№27 с 72 (О) Big Boss ред.

Primal Rage
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред
№29 с.57 (О) Агент Купер, ред
№26 с 91 (НП) Jason ред

Ren & Stimpy Veediots
№27 с.91 (НП) Lord Hanta ред

Revolution X
№27 с 90 (О) Агент Купер, ред.

Rise of the Robots
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред

Robocop vs the Terminator
№27 с 92 (НП) Oleg S г Москва

Samurai Spirits
№28 с 60 (О) Агент Купер ред

Separation Anxiety
№28 с 92 (НП) Jason ред.

Shaq Fu
№26 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Sparkster
№26 с 92 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

Street Fighter Alpha
№28 с 9 (А) Агент Купер ред.

Street Fighter 2 Turbo
№27 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Street Racer
№28 с 92 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Super Bomberman
№28 с 92 (НП) Денис Силкин г.Ульяновск

Super Empire Strikes Back
№28 с 92 (НП) Nintendoman K. Pavel K г Москва

Super Mario World
№28 с 92 (НП) Андрей Суворов г Москва

Super Probotector Alien Rebels
№29 с 92 (НП) Антон Ермолаев г.Люберцы Московская обл

Tiny Toon
№26 с.92 (НП) Просто Серега ред

Tiny Toon Buster Busts Loose
№29 с 92 (НП) Dr Oxygen s Super Book of Games Secrets & Descriptions

TMNT Tournament Fighters
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Total Carnage
№28 с.92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Toy Story
№27 с 37 (НП) Агент Купер ред.

Urban Strike
№27 с 68 (О) Просто Серега ред
№26 с 54 (О) Просто Серега ред.

Vortex
№27 с 92 (НП) Просто Серега ред.
№27 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл
№29 с 92 (НП) Александр Кокунин г Москва

Weaponlord
№26 с 70 (О) Duck Wader ред.

Wild Guns
№27 с.60 (О) Агент Купер ред.
№27 с 92 (НП) Степан Жарков г Краснодар

Wolfenstein 3D
№28 с 92 (НП) Dr Crazy

Zool
№26 с 92 (НП) Степан Жарков, г Краснодар

Раздел 4. Игры для других компьютеров и приставок.

Revolution X (PSX)
№29 2 стр обложки (А) Агент Купер ред

Star Wars (все приставки)
№26 с 74 (О) Duck Wader ред

Ultimate Mortal Kombat 3 (Sat)
№27 с 62 (А) Агент Купер ред

Ultimate Mortal Kombat 3 (все приставки)
№28 с 1 (А) Агент Купер, ред.

Русская рулетка (IBM PC)
№27 с 68 (А) РБШ 17М ред



фирма "PADiS"

ВИДЕОИГРЫ

опт. 200-5472
розн. 158-6511

ВЕЛИКИЙ "COOL SPOT GOES TO HOLYWOOD"
недорого на Царицынском радиорынке палатка 33
Также широкий выбор других картриджей для Сеги, SNES, 3DO, восьмибиток
Проезд: *ст.м."Царицыно"*

Подписной индекс журнала
"D" (Великий DPAKOH...)
на первое полугодие 1997 года
72285 смотрите
в **ДОПОЛНЕНИИ №1**
к каталогу агентства "Роспечать"
во всех почтовых отделениях России.

ПОДПИСКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Прием рекламы по телефоном 209-93-47, 209-66-65. Селезнев Восилий Волерий Поляков

КАРТРИДЖИ

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
(проезд: м "Тушинская", далее авт 2 до "Радиорынка")

место E4
игры для SNES, Мегадрайва
- продажа, скупка, обмен -

место i29
игры для SNES, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок
- торговля оптом и в розницу -
- продажа приставок и аксессуаров -

НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

ПАЗЛ

МОЗАИКА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ
покупайте в магазинах компании "ЛОГОС-М"

м. АРБАТСКАЯ, ул Волхонка, д.6, стр.1	203-07-98
м.БАРРИКАДНАЯ, ул.Баррикадная, д.2	254-05-62
м.КОМСОМОЛЬСКАЯ, ул.Краснопрудная, д7/9	264-23-23
м.КУРСКАЯ, ул. Верхняя Сыромятническая, д.2	916-43-98
м.НОВОКУЗНЕЦКАЯ, Старый Толмачевский пер., д.5, под.2	200-23-28
м.ПУШКИНСКАЯ, Настасьинский пер., д.2	209-78-03
м.УЛИЦА 1905 ГОДА, ул. 2-ая Звенигородская, д.13	256-06-00

Дорогие друзья!

Если вам нравятся герои мультфильма **"Остров сокровищ"**, если вы хотите стать обладателями разнообразнейших призов, в том числе **игровых приставок**, а если повезет, и самим отправиться в путешествие в одну из европейских стран – ***участвуйте в игре с наклейками "Остров сокровищ"***, которая начинается в октябре. Условия игры вы найдете в альбоме для наклеек **"Остров сокровищ"**.

За информацией обращайтесь по телефонам
962-0797 и 962-6219

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
торгующих картриджами и приставками.

«Бука», тел.111-5156

"Делвом", у м.Тульская, павильон "Видеоигры"

«Интервоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница

г.Ковров, ул.Грибоедова, могазин Универсам 2 этаж

г.Ковров, проспект Мира, магазин «Детский мир»

Маг.«Меркурий», пр.Сапунава

Маг.«Мульти-Пульти», ул.Автозаводсвая, 5

Маг.«МИККИ», тел.158-6511

«Сервис Центр Техиива», г.Рамеисвое, ул.Михалевича, 18а

«Теплостар Ltd», тел. 237-6414

«Фарворд-1», Братеево, Паромиая, 7, маг.«Томаро»



По горизонтали. 1 Супер ежик символ фирмы Сега **3** Одна из кнопок джойстика **9.** Игра действие которой происходит на земле племен мэйя **10.** Модель игровой приставки Dendy **11.** Одно из имен автора этого кроссворда **12** 8-битная игровая приставка **13** Вид борьбы, часто встречающийся в видеоиграх **14.** Одна из фирм — производителей игр **15.** Самый главный злодей в игре "Comix Zone" **19** Desert Jungle, Urban **22** Аналог игры "Sonic" в 8 битном формате **24** Фирма — производитель игр и приставок **25.** Jones **26.** Tale **27.** Популярнейшая 8-битная игра боевик **28.** Второе слово аббревиатуры TMNT

По вертикали 1 Джо Мусаши — герой игры **2** Воинское звание очень распространенное в названиях видеоигр **3.** Фирма — производитель игр, в том числе "Aero the Acro Bat", "Pirates of Dark Water" **4.** Четвертое слово аббревиатуры TMNT **5.** Персонаж игры "Mortal Kombat" **6.** Герой одноименной игры, обладатель волшебной лампы **7** Фирма — производитель игр **8.** Домашнее животное, персонаж многих видеоигр **14.** Racing **16.** Игра, главные герои которой — гномы **17** Одна из моделей приставок 3DO **18** Псевдоним вампира персонажа игры "Eternal Champions" **20** Неразлучный партнер Scratchy **21.** Один из трех "потерянных викингов" **22.** Известный баскетболист главное действующее лицо "небаскетбольной" игры **23.** Один из знаменитых супер братьев

Ответы на кроссворд Марата Асанова

По горизонтали
5 UNDERTAKER
6 TANKOTRON
8 RASPUTIN
14 TERRY*BOGARD
16 KARAI
17 OUTWORLD
20 SHAQ
22 GLACIUS
23 XAVIER
24 SLASH
28 PRIMAL*RAGE
29 KARATE
32 TURBO
34 SEKTOR
35 SUB*ZERO
36 WASTELANDS
37 CAPCOM

По вертикали
1 YURI
2 ZANGIEF
3 JEN*TAI
4 MAI
7 KING
9 SAGAT
10 CRUSHER
11 VERTIGO
12 LEOTSU
13 RYU
15 BOON
18 RAX
19 DIVADA
21 NAKORURU
25 AMAKUZA
26 BALLS
27 SEKKA
30 ZORN
31 BLOB
33 FUUMA
34 SETT

СПАСИБО

Редакция благодарит за присланные материалы москвичей Эдгара Барбашоаа, Артема Акмулина, Дениса Храмова, Екатерииу Свиридову, члеиа Озерской Ассоциации Геймероа "Мы" Романа Усоаа, Михаила Рыбакоаа из города Люберцы Москоаской области, а также Александра Веселоаа (г.Балашиха), Алексея Кийского (г.Одесса, Украииа), Алексея Григорьава из Курска и Александра Артеменко (г.Торжок). Последний традициоино снабдил свой рассказ аидеозаписью прохождеиив игр.

Спациальное "спасибо" Сереге Пономареву за предоставленный картридж с игрой.

На 6 странице использоааи рисуиок Виктора Базанова, а на страиицах 35, 36, 40 и 41 – рисуики Лагутина Андрев (г.Шебекино, Балгородской обл.)

117454 а/я 21

Ваш журнал хороший, можно оказать, классный, но есть один недостаток — его у нас очень трудно достать. У нас происходит какой-то Мортал Комбат за свежий выпуск журнала

Mr.Big, г.Донецк



Журнал «D» ㉙

Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия

Печать Финляндия

Изготовление фотоформ

Тел. 285-88-79,

Факс 285-16-87



Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор *Леонид Потапов*

Управляющий делами *Наталья Бантле*

Главный редактор *Валерий Поляков*

Главный художник *Зоя Жарикова*

Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев, *Марат Асанов*, *Виктор Базанов*, *Павел Барыкин*, *Александр Белов*, *Николай Виноградов*, *Роман Еремин*, *Роман Ерохин*, *Александр Казанцев*, *Валерий Корнеев*, *Александр Макаров*, *Алексей Пожарский*, *Артем Сафарбеков*, *Павел Соболев*, *Сергей Спирин*, *Владимир Суслов*, *Илья Фабричников*

На первое полугодие 1997 года подписной индекс журнала "D" (Великий DРАКОН)

72285

смотрите в ДОПОЛНЕНИИ №1 к каталогу агентства "Роспечать" во всех почтовых отделениях России.

Компьютерная верстка "КАМОТО"

Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.

Зам. генерального директора по рекламе *Василий Селезнев*

тел. 209-93-47, 209-66-65

Адрес редакции

117454 Москва а/я 21

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция просит извинения у читателей за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготове номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"


СОБЫТИЕ В МИРЕ ФАНТАСТИКИ!
Дэн Симмонс «ЭНДИМИОН»
Знаменитая дилогия «Гиперион» и «Падение Гипериона» получила давно ожидаемое продолжение, в фантастическом бестселлере «Эндимион». Невероятные приключения, вселенский размах, великолепная проза...
Прочитайте и вы поймете, почему Дэн Симмонс считается «королем» современной фантастики.
аст
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Гиперион
Дэн Симмонс
Падение Гипериона
Дэн Симмонс
Дэн Симмонс
Эндимион
Дэн Симмонс
greatdragon.ru


Читайте в серии
«Век Дракона»
новые романы Глена Кука
о приключениях сыщика Гаррета
Гаррет – это человек в стрвне троллей, гномов, вампиров...
Гаррет – блестящий детектив, способный раскрыть любое преступление в мире магии, всегда готовый идти на риск и даже в самых отчаянных ситуациях не теряющий чувства юмора.
ГЛЕН КУК
ЗОЛОТЫЕ СЕРДЦА С ЧЕРВОТОЧИНКОЙ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГАРРЕТА
ГЛЕН КУК
ХОЛОДНЫЕ МЕДНЫЕ СЛЕЗЫ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГАРРЕТА
АСТ
ИЗДАТЕЛЬСТВО